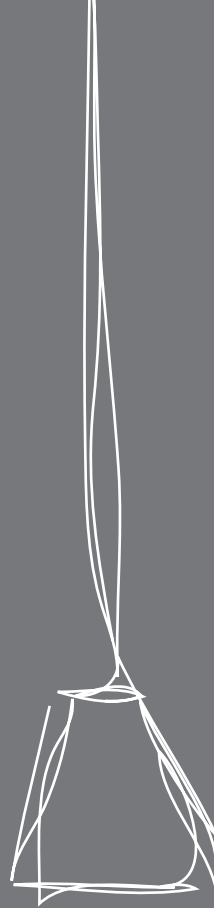


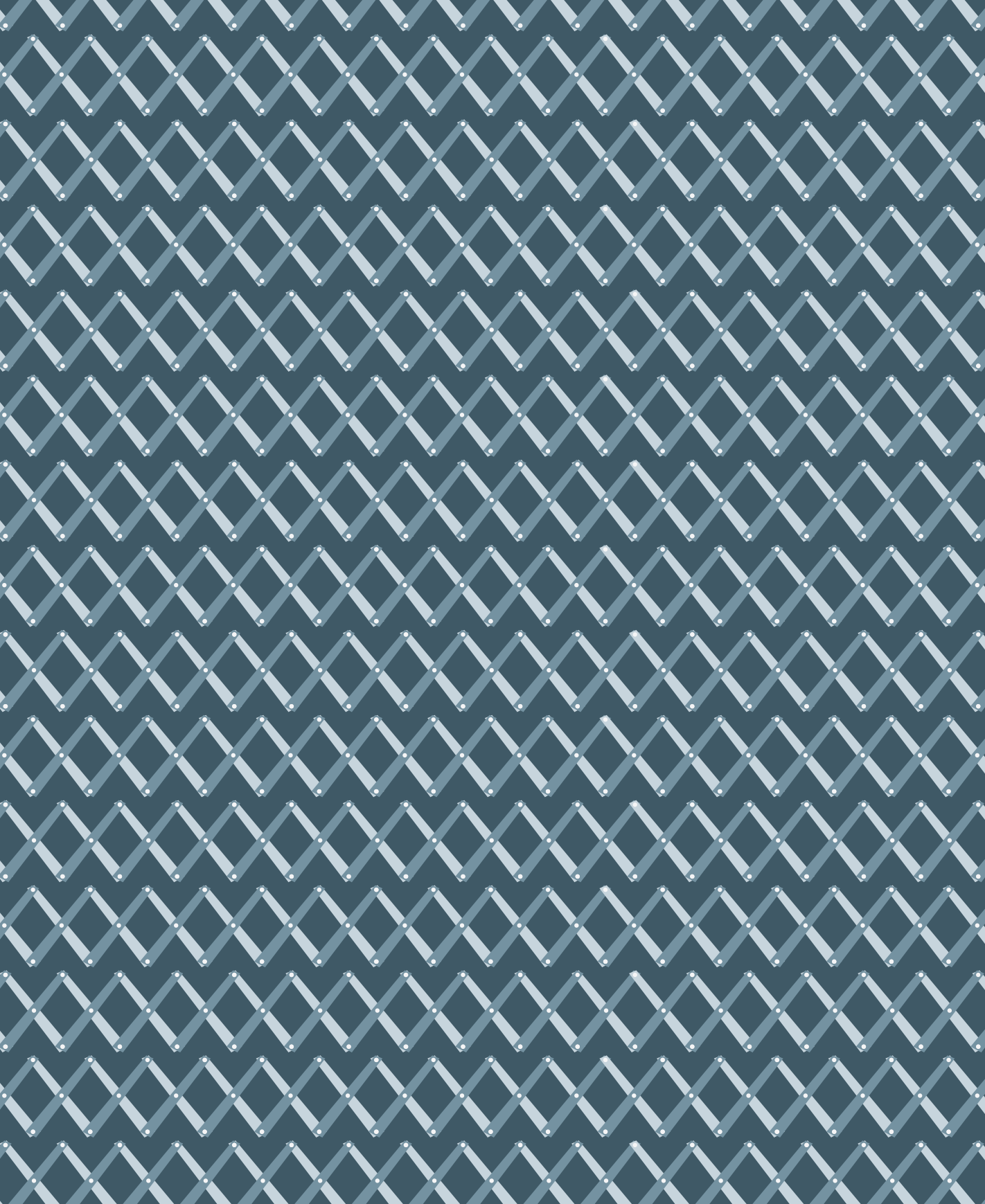
**ABSTRACT**

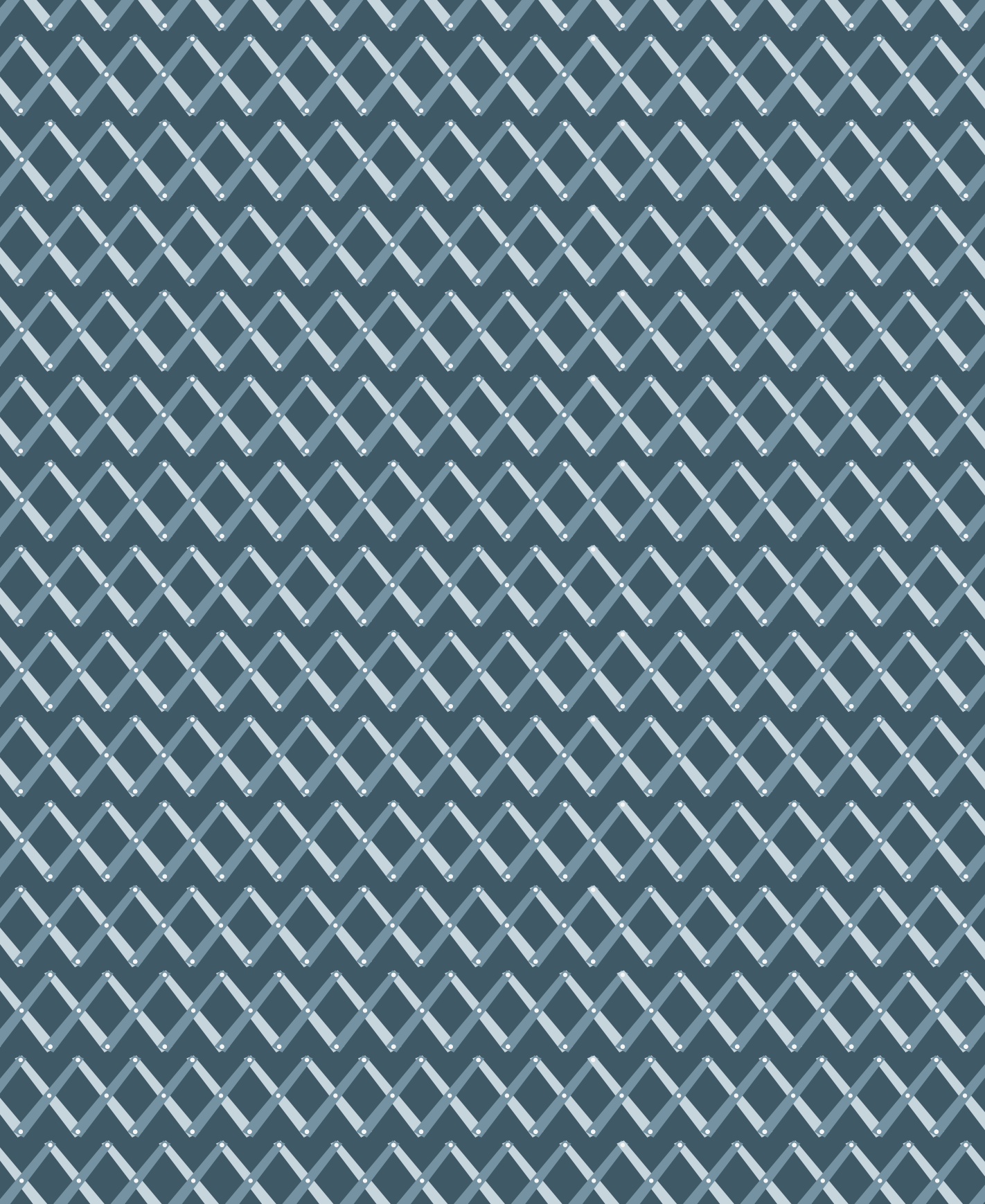
<i>Author</i> Yvonne Finell		<i>Year of publication</i> 2011
<i>Department</i> Design	<i>Degree programme</i> Furniture Design	
<i>Title</i> Möjliggörande möbler i kreativa miljöer		
<i>Type of work</i> Master thesis	<i>Language</i> Swedish	<i>Number of pages</i> 68
<p><i>Abstract</i></p> <p>My Master thesis is driven by a will to improve my own study environment. In my opinion the university environment of today is not suitable for creative design studies; both schools and students could benefit from an environment better adapted to creativity.</p> <p>The goal with my thesis is to improve the creative school environment by presenting a conceptual solution to the problems that arise during a creative process. My aim is to present furniture design with a new dimension through the idea that a piece of furniture not only has to be a static addition to the creative work environment, but that it could have a greater, part-taking role in creative situations. I call my idea "enabling furniture" (möjliggörande möbler).</p> <p>By studying creativity and the creative process I try to figure out which problems arise in the school environment, and I find that the creative process needs different types of environment to work effectively. It turns out that there's a need of separating between social and private work environments, and I confirm this finding by collecting survey data from design students.</p> <p>I ask myself "how does one give guidelines in a classroom where the same space one minute is social, and the next private?" I offer a conceptual answer to the question by designing an "enabling piece of furniture" - that is, a piece of furniture that enables a visual change between social and private.</p> <p>The product is a lamp, a desk lamp that opens up into a dining table lamp. The transition between small lamp and big lamp; small pool of light and big pool of light, is supposed to represent that which we unconsciously already know: the desk lamp signals private work, while the dining table lamp signals social interaction.</p> <p>The work is concluded in a series of product pictures and reflection.</p>		
<p><i>Keywords</i></p> <p>creativity, creative environment, school environment, lamp, design</p>		

# **MÖJLIGGÖRANDE MÖBLER I KREATIVA MILJÖER**

Yvonne Finell  
2011











# **MÖJLIGGÖRANDE MÖBLER I KREATIVA MILJÖER**

Magisteravhandling

Yvonne Finell  
2011

handledare: Antti Pirinen



Aaltouniversitetets Konstindustriella högskola  
Institutionen för Design  
Utbildningsprogrammet i möbeldesign (MA)



# ABSTRAKT

Aaltouniversitetets konstindustriella högskola  
Avdelning: design  
Utbildningsprogram: möbeldesign (Konstmagister)  
Skribent: Yvonne Finell  
Arbetets titel: Möjliggörande möbler i kreativa miljöer  
Arbetstyp: Examensarbete  
Tidpunkt: 02.10 2011  
Sidantal: 68

## Abstrakt:

Mitt examensarbete sporrar av en vilja att förbättra min egen skolmiljö. I min mening lämpar sig inte dagens universitetsmiljö för kreativa formgivningstudier; både skolor och studerande kunde dra nytta av en miljö bättre anpassad till kreativitet.

Målet med mitt magisterarbete är att förbättra den kreativa skolmiljön genom att presentera en konceptuell lösning på de problem som uppstår under en kreativ process. Syftet med mitt magisterarbete är att ge möbelformgivningen en ny dimension genom att presentera idén om att en möbel inte bara fungerar som ett självständigt komplement till den kreativa arbetsmiljön, utan att den kunde ha större, deltagande roll i kreativa situationer. Jag kallar min idé 'möjliggörande möbler'.

Genom att studera kreativitet och den kreativa processen undersöker jag vilka problem som finns i skolmiljön, och jag lär mig att den kreativa processens olika skeden behöver olika typer av miljö för att fungera effektivt. Vikten av att skilja mellan sociala och privata arbetsmiljöer visar sig vara stor, och jag bestyrker detta resultat genom att samla enkätdata från formgivningsstuderande.

Jag ställer mig frågan "hur ger man riktlinjer i ett klassrum där samma yta ena stunden är social, medan den i nästa stund är privat?". Jag erbjuder ett konceptuellt svar på frågan genom att formge en möjliggörande möbel - det vill säga en möbel som möjliggör ett visuellt byte mellan social miljö och privat miljö.

Produkten blir en lampa, en skrivbordslampa som öppnas upp till en matbordslampa. Bytet mellan liten lampa och stor lampa; mellan liten ljusfläck och stor ljusfläck, ska representera det vi alla undermedvetet redan vet: skrivbordslampan signalerar privat arbete, medan matbordslampan signalerar social samvaro.

Arbetet avslutas med en serie produktbilder och reflektion.

Material: bok

Nyckelord: kreativitet, kreativ miljö, skolmiljö, lampa, design

Förvaringsplats: Biblioteket Aralis / Konstindustriella högskolan

Sekretessbelagd till: -

# ABSTRACT

Aalto University School of Art and Design  
Department: design  
Degree programme: furniture design (Master of Arts)  
Author: Yvonne Finell  
Title (translated): Enabling furniture in creative environments  
Level: Diploma work  
Time: 02.10 2011  
Number of pages: 68

## Abstract:

My Master thesis is driven by a will to improve my own study environment. In my opinion the university environment of today is not suitable for creative design studies; both schools and students could benefit from an environment better adapted to creativity.

The goal with my thesis is to improve the creative school environment by presenting a conceptual solution to the problems that arise during a creative process. My aim is to present furniture design with a new dimension through the idea that a piece of furniture not only has to be a static addition to the creative work environment, but that it could have a greater, part-taking role in creative situations. I call my idea 'enabling furniture' (möjliggörande möbler).

By studying creativity and the creative process I try to figure out which problems arise in the school environment, and I find that the creative process needs different types of environment to work effectively. It turns out that there is a need of separating between social and private work environments, and I confirm this finding by collecting survey data from design students.

I ask myself "how does one give guidelines in a classroom where the same space one minute is social, and the next private?" I offer a conceptual answer to the question by designing an enabling piece of furniture - that is, a piece of furniture that enables a visual change between social and private.

The product is a lamp, a desk lamp that opens up into a dining table lamp. The transition between small lamp and big lamp; small pool of light and big pool of light, is supposed to represent that which we unconsciously already know: the desk lamp signals private work, while the dining table lamp signals social interaction.

The work is concluded in a series of product pictures and reflection.

Material: book

Keywords: creativity, creative environment, school environment, lamp, design

Where deposited: Aralis Library / School of Art and Design

Confidential until: -

## **MÖJLIGGÖRANDE MÖBLER I KREATIVA MILJÖER**

Tryck: Forsberg, Jakobstad 2011  
Typsnitt: Futura & Adobe Garamond Pro

Text, illustrationer och produktfoto © Yvonne Finell 2011  
Kontakt: [noveny@gmail.com](mailto:noveny@gmail.com)

INLEDNING.....	8
Bakgrund	
Mål och syfte med mitt arbete	
Avgränsningar och metoder	
Min uppgift, i korthet	
BAKGRUND.....	12
Vad är kreativitet?	
Den skapande processen	
Designprocessens sex skeden i korthet	
Kreativ miljö	
Att motivera kreativitet	
PROBLEM.....	20
Kreativa problemområden	
Den sociala och privata processen	
Test av hypotes	
Resultat	
En sammanfattning av problemet	
LÖSNING.....	32
Vad är en möjliggörande möbel?	
Bildexempel	
Varför arbetar jag med konceptet?	
---	
KONCEPT.....	38
Mind-map	
Skisser	
Två idéer	
En idé	
PROTOTYP.....	44
Proportioner	
Bitarnas utveckling	
Fästmekanismer	
Material och färg	
Sladd och lampa	
Social Lamp	
AVSLUTNING.....	56
Möbler och kreativitet	
Inledande mål	
Designarbetet	
Varför formge?	
BILAGOR.....	60
KÄLLOR.....	64

## INLEDNING

*Det är en till synes evig fråga vi formgivare ställer oss - varför formge något nytt? Evig, eftersom vi aldrig hittar ett fullkomligt svar och evig, eftersom frågan dyker upp gång på gång, under arbetslivets alla skeden. Jag är på jakt efter mitt eget svar på frågan, om än ofullkomligt.*

### Bakgrund

Min största utmaning som formgivare har alltid varit att bli vän med kreativiteten, att låta den flöda fritt och inte låta mig nedslås av kritik eller dåliga perioder. Jag blev i ett väldigt tidigt skede av min formgivningsutbildning medveten om, och intresserad av, kreativiteten som fenomen - hur den kom och gick samt vad som påverkade den, och hur. Långt innan jag ens funderade på att avlägga en magisterexamen inom formgivning, visste jag vad mitt arbete skulle handla om: Kreativitet.

Inledningsvis var jag nyfiken på hur stor inverkan den fysiska miljön har på den kreativa processen. Jag ville främst syna skolmiljön i fogarna, och konkret ge exempel på vad som kunde förbättras och utvecklas för att gynna det kreativa arbetet. Under arbetsrubriken *creative space* (kreativ miljö) började jag samla material och kontakta olika skolor för att undersöka deras kreativa arbetsutrymmen. Ämnet i sig var det inget fel på, bland annat kunde jag snabbt konstatera att formgivningsuniversiteten fastnat någonstans mellan skola och kontor, där arbetsmiljön varken lämpar sig för undervisning eller kreativt, ostört arbete. Jag hade

dock ändå en gnagande känsla av att det hela inte var så relevant för mig själv längre, men varför? Efter att ha diskuterat ämnet med vänner och klasskamrater, samt själv reflekterat över mina egna ambitioner insåg jag att min ursprungliga nyfikenhet och frågan "hur formger man bäst en kreativ miljö?" hade under årens lopp istället ersatts av den mer övergripande, personliga och allvarliga frågan "varför formger man överhuvudtaget?".

Under en motig period med brist på skaparlust kom jag på mig själv med att önska mig en idélampa, en glödlampa som tänds ovanför huvudet när man får en idé - likt den man ofta ser illustrerad i serietidningar. Jag tänkte mig en enkel knapp - jag trycker på knappen, lampan tänds och jag får en idé. Jag lekte med tanken och funderade på hur den kunde tillämpas i verkligheten: Kanske kunde jag låta lampan fungera som en sorts signal för andra att komma och diskutera min nya idé? Kanske kunde bristen på ljus hindra mig från att för snabbt gå från brainstorming till skisser? Det var mest på skoj som jag i förbifarten presenterade idén för min handledare, men han blev

intresserad och pekade genast ut något speciellt med hela konceptet: Det var något nytt - ett annorlunda sätt att tänka, och potentiellt *en ny orsak att formge*.

En lampa är en lampa är en lampa, eller hur? Men kunde en lampa vara mera, kunde den ha en annan roll där den står, än att bara fungera som ljuskälla? Måste saker och ting faktiskt bara ha sina traditionella bruksroller? Istället för att fokusera på vilka möbler som ska placeras hur för att främja ett kreativt arbete, bestämde jag mig för att sätta mig in i på vilket sätt själva möbelen kunde få en ny och viktig roll i det kreativa arbetet. Mitt fokus flyttades från *creative space* till 'möjliggörande möbler' från inredningsplanering till möbeldesign, och samtidigt, på ett mer personligt plan, från frågan "hur formge?" till frågan "varför formge?".

Konceptet med möjliggörande möbler - idén med en möbel som genom en 'bifunktion' erbjuder nya användningsmöjligheter - visade sig vara svårt att ta sig an. Jag hade framför allt problem att avgränsa vad möblerna ska möjliggöra, och i vilka situationer? Så småningom återgick jag till det problem jag redan varit intresserad av tidigare, nämligen att skolmiljön ofta inte stimulerar till kreativitet och på så sätt inte lämpar sig för kreativt arbete. Jag ställde mig frågan: är det här ett problem som kunde lösas med hjälp av möjliggörande möbler? Här fann jag äntligen min slutgiltiga frågeställning:

*Hur kan jag förbättra formgivningsstuderandenas kreativitet under den kreativa processens olika skeden med hjälp av möjliggörande möbler?*

## Mål och syfte med mitt arbete

Inledningsvis var målet med mitt magisterarbete att presentera en sorts konkret guide för hur man ska formge ett kreativt utrymme. I och med fenomenet möjliggörande möbler insåg jag dock att jag eventuellt har möjlighet att presentera något mer värdefullt, nämligen ett annorlunda, mer filosofiskt sätt att se på möbler. I slutändan visade det sig dock att båda målen var för ambitiösa. Den forskning som gjorts

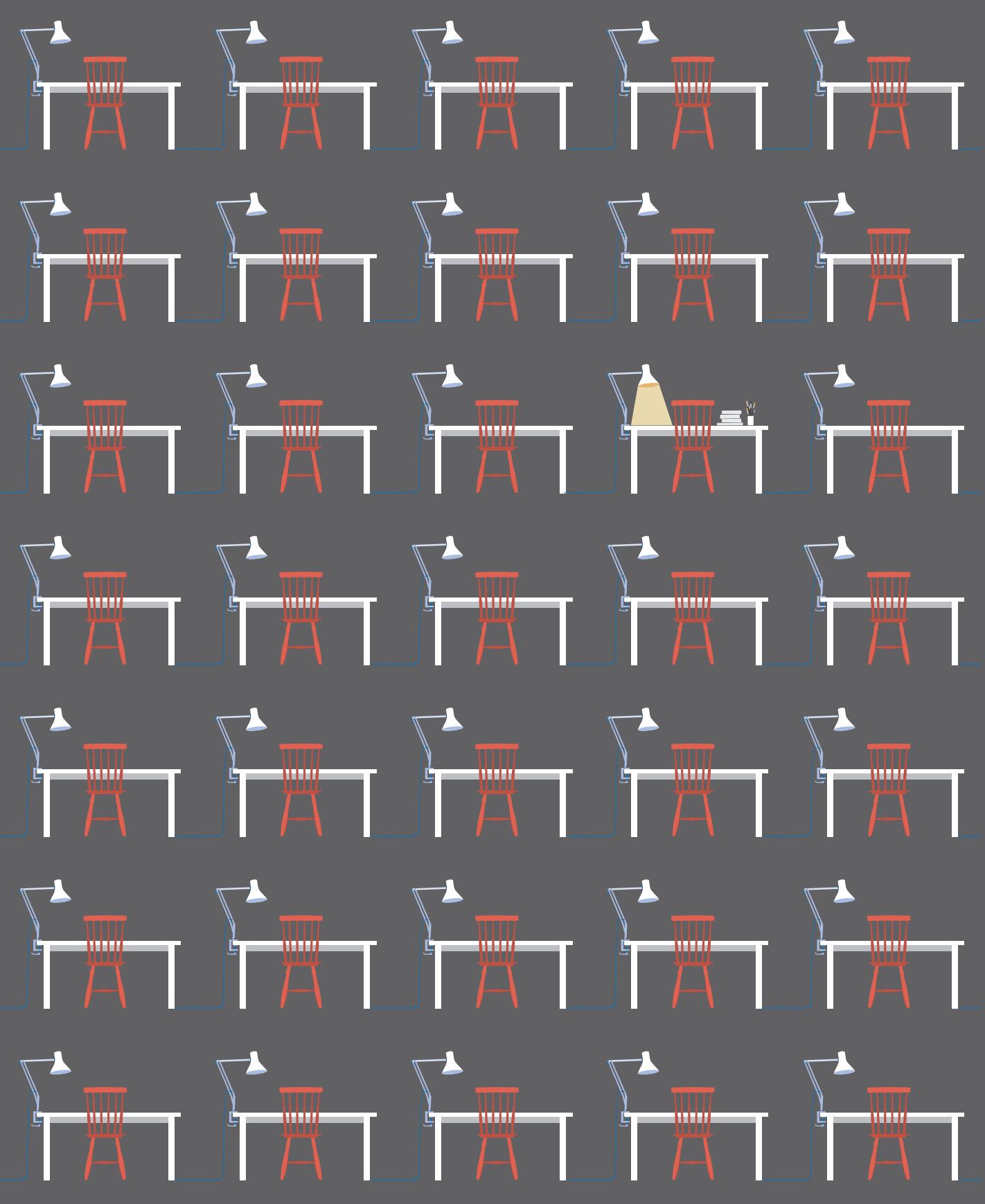
om kreativitet och kreativa miljöer är för vag och för otillräcklig för att man ska få till en konkret guidebok, medan mina egna forskningserfarenheter är för otillräckliga för att jag ska kunna arbeta uteslutande i andra ändan av skalan - med abstrakt designfilosofi. Det gällde alltså att hitta en balans mellan de båda, och så småningom fann jag mitt fokus: Målet med mitt magisterarbete är att genom möjliggörande möbler presentera en konceptuell lösning på de problem som uppstår i en skolmiljö under en kreativ process. Syftet med mitt magisterarbete är att ge möbelformgivningen en ny dimension, att presentera idén om att möbelen inte bara fungerar som ett själlöst komplement till den kreativa arbetsmiljön, utan att den kunde ha större, *deltagande* roll i vissa kreativa situationer.

Mitt personliga syfte med magisterarbetet är att lära mig tänka kreativt, att våga tänka abstrakt, och på så sätt ifrågasätta min egen konservativa syn på en möbel, dess funktion och dess syfte. Samtidigt vill jag också motivera mitt eget formgivningsarbete genom att fokusera på en mer meningsfull, problemlösande design. Ett personligt mål med arbetet att producera tydlig, konkret och kompakt text, där läsaren enkelt kan följa min tankegång. Det övergripande målet med arbetet är att det ska representera mig själv - min förmåga att tänka kreativt och min färdighet som formgivare.

## Avgränsningar och metoder

Min forskningsfråga "Hur kan jag förbättra formgivningsstuderandes kreativitet under den kreativa processens olika skeden med hjälp av möjliggörande möbler?" avgränsar mitt forskningsområde till formgivningsstuderade, till kreativitet under den kreativa processens olika skeden samt till möjliggörande möbler. Eftersom jag är intresserad av den kreativa skolmiljön och mer specifikt av formgivningsuniversitetens kreativa skolmiljö, faller mitt fokus självfallet på formgivningsstuderande. Man kan anta, vilket jag gjort i underkapitlet "Designprocessens sex skeden i korthet" (s. 15), att en formgivningsstuderande är mest kreativ under bara ett av den kreativa processens





olika skeden, men jag inleder ändå med att fokusera på hela processen - att förbättra kreativiteten under hela processen - eftersom det i min mening är viktigt att stöda den kreativa processen från början till slut om man vill åstadkomma en förbättring i det kreativa arbetet. Min avgränsning av möjliggörande möbler som enda lösning på de problem jag hittar är motiverat eftersom huvudmålet med mitt arbete är att presentera denna konceptuella idé. Jag avslutar dock mitt arbete med att diskutera hur relevant mitt koncept är, samt om jag upptäckt en annan, mer lämplig lösning under arbetets gång.

Mitt magisterarbete kommer att indelas i två huvuddelar - en teoretisk del och en formgivningsdel, där de två delarna i sin tur har tre, respektive två underrubriker: bakgrund, problem och lösning, samt koncept och prototyp. I den teoretiska delen kommer jag inledningsvis genom litteraturforskning att definiera begreppen 'kreativitet', 'kreativ process' och 'kreativ miljö', för att senare försöka förstå och fokusera på de problematiska situationer som uppstår under en kreativ formgivningsprocess i en skolmiljö. Jag bestyrker mina forskningsresultat och undersöker även ett specifikt problemområde närmare genom insamling och analys av enkärtdata. Avslutningsvis presenterar jag konceptet möjliggörande möbler i text och bild, samt redogör för på vilket sätt jag vill använda mig av begreppet i egenskap av problemlösare. Mitt mål med forskningsarbetet är att hitta temat, fokusområdet, för del två - formgivningsarbetet.

I den praktiska delen föreslår jag konceptuella lösningar för det problemområde jag valt att fokusera på, genom att brainstorma fram idéer för möjliggörande möbler. Det här arbetet kommer främst att presenteras med hjälp av bilder på kollage, skisser och modeller, med kompletterande text. Jag fortsätter formgivningsarbetet genom att utveckla en av de konceptuella idéerna till en fungerande prototyp, där arbetsförloppet följs i text och bild.

Som sammanfattning reflekterar jag över vad som hittills sagts i litteraturen om möbelns roll i den kreativa miljön och jämför denna uppfattning med

mina egna upptäckter. På så sätt placerar jag mitt arbete i ett större sammanhang och reflekterar samtidigt över arbetets betydelse på ett allmänt plan, samt i vilken riktning det kunde fortsätta. Avslutningsvis reflekterar jag över mitt arbete med tanke på mina inledande mål, samt ser på vad det hela har betytt för min egen utveckling som formgivare.

## Min uppgift, i korthet

I mitt magisterarbete strävar jag efter att förbättra formgivningsstuderandes kreativitet under den kreativa processens olika skeden, genom att introducera konceptet möjliggörande möbler i arbetsmiljön. Genom detta vill jag utmana både min egen och allmänhetens traditionella syn på möbelen, dess syfte och funktion. Jag tar samtidigt tillfället i akt att belysa det problem som jag själv och mina klasskamrater många gånger upplevt, men som ingen verkar försöka lösa, nämligen skolmiljöns olämplighet för kreativt arbete.

Mitt arbete befinner sig på en experimentell och utforskande nivå där det övergripande målet är att presentera ett annorlunda sätt att lösa problem. Jag kommer inte att följa en rak, enkel väg för att presentera ett tydligt, ensidigt resultat. Jag kommer istället att följa min forskning i den riktning den vill ta mig, för att komma fram till ett tankeväckande resultat som inte säger "ja" eller "nej", utan snarare "kanske det här kunde vara något intressant att arbeta vidare med?". Enligt samma tankegång är det heller inte meningen att min prototyp ska bli en färdig, provkörd och kommersiell produkt, utan snarare ett illustrerande objekt som väcker tankar och idéer istället för köplust.

Den inledande frågan "varför formge något nytt?" är personlig. Den är den underliggande orsaken till att jag valt att arbeta med detta ämne, även om det egentligen inte syns i texten. När arbetet är gjort och slutsatserna är dragna vill jag ta tillfället i akt att reflektera över frågan, för att försöka förstå var jag har hamnat, nu när mitt examensarbete och därmed min formgivningsutbildning är avslarad.

## BAKGRUND

*I det här kapitlet kommer jag att definiera de begrepp jag redan använt mig av i inledningen, det vill säga kreativitet, kreativ process och kreativ miljö, samt se på vad som har en främjande inverkan på dessa. Forskning i ämnet kreativitet förs främst inom psykologin, och jag presenterar i huvudsak material från detta litteraturområde. Ämnet dyker även upp inom designforskning, filosofi och i poesi, men här kommer jag endast ta upp ett par exempel. Målet med kapitlet är att förstå vad kreativitet är, hur den kreativa processen fungerar och hur den kreativa miljön påverkar det hela.*

### Vad är kreativitet?

När jag reflekterar över den litteratur jag läst i ämnet kan jag konstatera att begreppet "kreativitet" inte riktigt går att greppa. Termen kan tillämpas på många olika områden och situationer, vilket skapar förvirring

(Csikszentmihályi 1996:24). En del anser att var och en får välja den definition de själva tycker passar bäst (Fenyő 1990:28) medan andra försöker sig på vetenskapliga definitioner (bl.a. Amabile 1996 & Hennessey 1988). Majoriteten av litteraturen i ämnet fokuserar på kreativitet hos barn eller vetenskapsmän, medan konstnärer, författare och dylika "professionellt kreativa" människor, antas alla vara överens om ordets innebörd (Lagerkvist 1990:173). Men är vi det?

*"'Kreativitet.' Jag måste sätta ordet inom citationstecken eftersom det är för stort, för vagt definierat och alltför missbrukat för att jag skall vara i stånd att använda det helt obesvärat."*

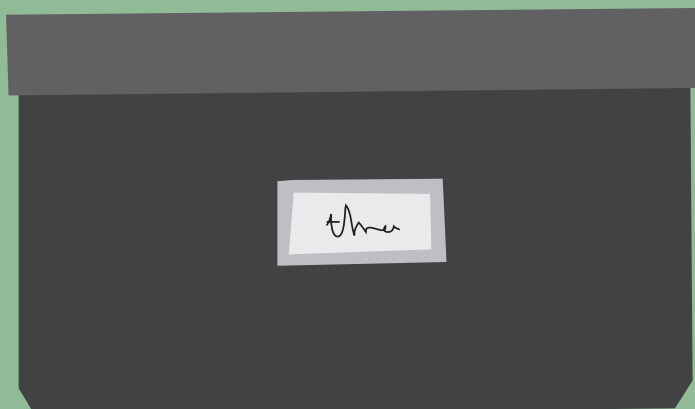
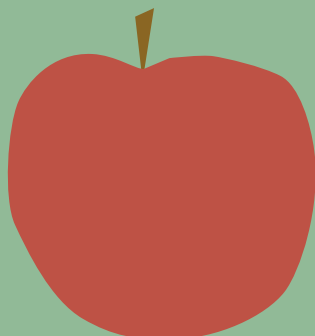
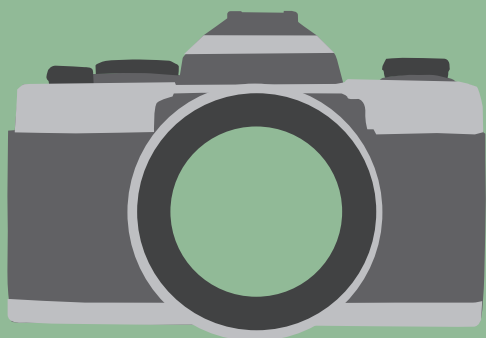
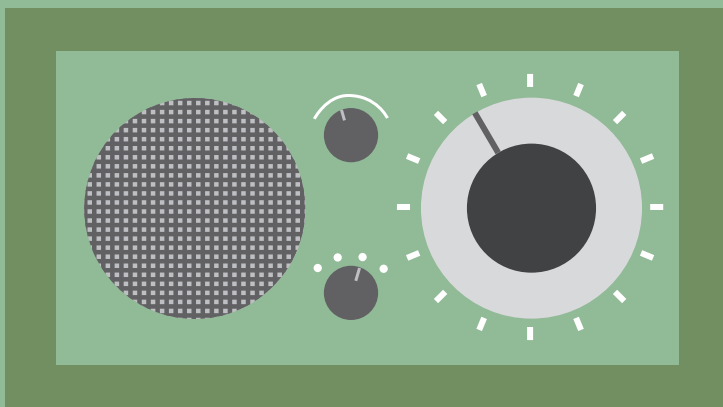
(Klein 1990:7)

Problemet med att hitta en fungerande definition för kreativitet, är att upplevelsen är högst personlig; begreppet kan beskrivas på många individuella sätt, och det är svårt att veta om och när man pratar om samma

sak. För att undvika denna förvirring väljer jag att försöka mig på en egen definition av begreppet, genom att sammanfatta de mest återkommande beskrivningarna av kreativitet i litteraturen.

De diskussioner som förs runt definitionen av kreativitet kan i huvudsak delas in i tre grupper: 'den kreativa handlingen', 'den kreativa produkten' och den 'kreativa individen':

När man definierar ordet enligt den kreativa han-



dlingen talar man om kreativitet så som begreppet vanligtvis uppfattas, nämligen som någon form av skapande verksamhet som lämnat "de gamla upp-trampade spåren" (Klein 1990:9). De flesta hänvisar till Mihály Csíkszentmihályis omfattande studier i fenomenet *flow*, ett fenomen som författaren själv beskriver som "djup koncentration kring en avgränsad grupp av stimuli, eller sinnesintryck, som individen själv uppfattar som relevanta" (Csíkszentmihályi 1990a:41). En kanske enklare beskrivning på fenomenet kunde vara: den uppslukande känslan under arbetets gång när man glömmar bort tiden och känner att arbetet i sig självt är det som driver motivationen, medan vardagsbekymmer, såsom osäkerhet och tvivel, känns som bortflugna. (Csíkszentmihályi 1990a:41-42)

En annan synvinkel på kreativitet sätter fokus på den kreativa produkten, där man definierar begreppet som det arbete som åstadkommer en genuint ny produkt som är tillräckligt värdefull för att tas med i den existerande kulturen (Csíkszentmihályi 1996:24).

När dessa två grupper misslyckas med sina tillämpningar; när den kreativa handlingen inte upplevs som innovativ och när den kreativa produkten inte heller är ny eller tillräckligt värdefull, då pratar man istället om den kreativa individen, och ställer sig frågan huruvida någon annan än individen själv verkligen förmår att utvärdera sin egen kreativitet (Dueholm 1990:221). Slutsatsen blir oundvikligen att: om kreativitet är ett subjektivt fenomen, då behövs inget annat än en inre övertygelse om att det man gör är värdefullt (Csíkszentmihályi 1996:24).

Bland definitionsförsöken i en litteratur som täcker allt från empiriska laboratorieförsök till poetiska tolkningar verkar den mest logiska definitionen faktiskt vara den som säger att var och en får välja själv hur man närmar sig begreppet beroende på vad man arbetar med (Fenyő 1990:28). Eftersom mitt arbete fokuserar på formgivningsstuderandes kreativitet och hur den kan stödas, väljer jag att sammanfatta definitionen av begreppet kreativitet som *en innovativ, skapande process där målet både är att uppleva*

*flow och att få tillstånd en ny produkt.*

## Den skapande processen

Om man håller sig inom ramarna för formgivning blir skillnaderna mellan en 'kreativ process' och en 'designprocess' otydliga; det är ofta svårt att förstå om begreppen ska tolkas som likvärdiga, eller om det ena utgör en del av det andra. Jag väljer att studera designprocessen som en, för formgivaren specifik, kreativ process.

När det gäller att hitta en entydig definition på begreppet designprocess kan jag dock låna resultatet från det föregående kapitlet - det verkar finnas lika många uppfattningar som det finns formgivare (Landqvist 1994:9). Många har försökt skriva ner ett sorts recept på hur en designprocess fungerar, men att dela upp designprocessen i ett antal förutsägbara, kronologiska steg fungerar inte alltid. Designprocessen, liksom kreativiteten, är individuell och kräver att man går fram och tillbaka i sitt arbete, hoppar över steg eller tar några tillbaka. (Jones 1992:3, Rosell 1990:17) Den här fram-och-tillbaka-rörelsen beskrivs ofta som små cyklar i en större cykel. Bland annat i boken *Designerly ways of knowing* presenteras idén att designprocessen är som många små "analys-syntes-utvärdering-cyklar" i en enda stor "analys-syntes-utvärdering-cykel" (Cross 2007:110). Det verkar alltså som om många små designprocesser sker inom den stora. Gränsen för när formgivarens designprocess börjar och slutar börjar dessutom bli allt mer suddig; i dagens designvärld tar ofta både ingenjören och användaren (och kanske rent av avfallshanteraren?) del i designprocessen och planeringen av produktens hela livscykel (Jones 1992:4-5,15). På det hela taget verkar begreppet nästan vara levande och ständigt utvecklas; det närmaste man kommer en definition på fenomenet är kanske Gustav Rosells utlåtande i boken *Anteckningar om Designprocessen*, där han kallar designprocessen "den svårförståeliga och något mystiska handlingen att designa" (Rosell 1990:9). Mitt arbete kräver dock en något mer konkret definition än "den mystiska handlingen att de-

signa”, så jag väljer att återigen formulera min egen definition genom att sammanfatta litteraturen.

Graham Wallas delade redan 1926 i sin bok *The Art of Thought* designprocessen i fyra separata skeden och kallade dem förberedelse (*preparation*), inkubation (*incubation*), belysning (*illumination*) och verifikation (*verification*). I det första skedet samlar man information och koncentrerar sig på problemet; i det andra skedet låter man det undermedvetna bearbeta informationen; i det tredje skedet möter det undermedvetna det medvetna och man upplever optimism, kanske även insikt (kallas ofta för *creative leap*, bl.a. i Cross 2007); och i det fjärde och sista skedet testar man de framtagna lösningarna. (Griffin & Morrison 2010:7) En vardagligare uppdelning av designprocessens skeden, kanske mer specifik för just formgivaren, finns i Jan Landqvists bok *Om designmetodikens grunder* där han presenterar följande indelning: bakgrund och målsättning, analys, idé- och skissetapp, tester och experiment, presentationsskisser, ritningsunderlag för modelltillverkning, modelltillverkning, utvärdering/uppföljning, konstruktions- och ritningsarbete samt prototyp-tillverkning. (Landqvist 1994:16-21) Det finns flera liknande indelningar, och det enda som nämns konsekvent är det faktum att en formgivare inte går igenom de olika skedena i kronologisk ordning, utan att det hela är en rörlig process.

Det är inte uppenbart att en strukturerad designprocess hjälper formgivare, men en del av studierna visar på att effektiva designprocesser (som följer ”ideala” skeden, likt de som beskrivits här ovan) ger positivt resultat både när det gäller designresultatets kvantitet och kvalitet (Cross 2007:109). Även om det råder delade meningar om nyttan med en strukturerad designprocess försöker sig ändå väldigt många på att specificera en, om än vag, designprocess, för att förstå hur man kunde nå effektivare resultat - med andra ord - förstå hur en formgivare kunde bli bättre på att lösa problem.

När jag talar om designprocessen i detta arbete menar jag *en formgivares kreativa process, under vil-*

*en han eller hon strävar efter att lösa ett givet problem genom att formge en produkt eller ett koncept.*

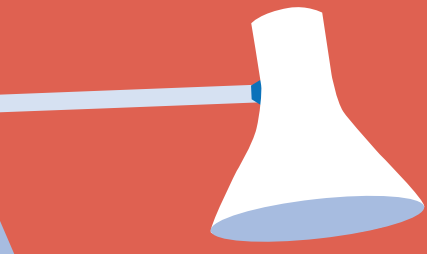
Lavonen, Meisalo et al. (2010) har sammanfattat den kreativa problemlösningen i en artikel på Helsingfors Universitets webbsida, och de listar följande huvudsteg: problem, fakta, idéer, lösning, godkännande och förverkligande. Efter att ha jämfört olika indelningar väljer jag att använda mig av just denna, eftersom det är ett bra och greppbart exempel som landar någonstans mellan Wallas abstrakta indelning och Landqvists detaljerade. Lavonen, Meisalo et al. beskriver dessvärre inte sina sex problemlösningsskeden mer ingående, så följande underkapitel är min egen uppfattning, baserad på andra indelningsexempel från litteraturen i detta kapitel.

### Designprocessens sex skeden i korthet

I problemskedet presenteras formgivaren för ett problem, ofta genom en s.k. *brief*. Det är viktigt att problemet är tydligt och avgränsat för att arbetet ska kunna gå framåt. I detta skede sätter man även tydliga mål för arbetet, t.ex. om designprocessen ska resultera i en prototyp, skisser eller dylikt. I faktaskedet bekantar sig formgivaren med problemet och samlar information, t.ex. om hur problemet blivit löst tidigare. Han eller hon söker även i detta skede inspiration för det kommande idéarbetet. Idéskedet är det mest kreativa skedet där formgivaren skissar, bygger modeller och prototyper m.m. Under detta skede kan det gott hända att formgivaren återgår till faktaskedet för att samla mer information, eller till problemskedet för att omformulera problemet. I lösningsskedet analyseras det tidigare arbetet och en slutgiltig form eller lösning väljs. I det femte skedet utvärderas idén, både av formgivaren själv och av andra, och man avgör om den valda lösningen kan godkännas, om man bör ompröva sitt val, eller om man rent av bör återgå till tidigare skeden. Till sist förverkligas produkten, vilket ofta betyder att den även utvecklas för att passa både marknaden och producenten. För formgivningsstuderande avslutas designprocessen oftast i och med det femte skedet, utvärderingen, där det sammanlagda arbetet utsätts för kritik och feedback.

### Kreativ miljö

Även om begreppet kreativitet många gånger förblir vagt definierat finns det en ansenlig mängd litteratur och experiment som beskriver hur den kan förbät-



tras, kreativiteten. De flesta understryker att det är lättare att göra förändringar i en persons 'kreativa miljö' än att försöka ändra på individens personliga kvaliteter eller sätt att tänka, när man har som mål att förbättra en individs kreativitet. (Csíkszentmihályi 1996:1, Amabile 1990:72) För att lättare kunna definiera begreppet kreativ miljö har jag valt att fokusera på tre olika miljötyper: 'social miljö', 'fysisk miljö' samt 'psykologisk miljö'.

Till den sociala miljön räknar jag de sociala kontakter som inverkar på kreativiteten hos en person som utför ett kreativt arbete. Åsikter som "det är inte var man arbetar som är viktigt, utan med vem" (Tukiainen 2010:68) dyker faktiskt upp förvånansvärt sällan. Även om fördelarna med grupparbete och brainstorming verkar uppenbara (Tukiainen 2010:20, Csíkszentmihályi 1996:1), blir slutsatserna ändå ofta att kreativiteten kan hämmas när den måste mäta sig med andra (Amabile 1996:197). Csíkszentmihályis *flow* verkar heller inte beakta samarbete, utan sätter vikt vid att det kreativa arbetet förblir ostört (Csíkszentmihályi 1996:113-123).

Den fysiska miljön under ett kreativt arbete inkluderar allt du kan se och röra vid. Åsikterna går isär när det gäller att avgöra hur stor inverkan den fysiska miljön har på kreativt arbete. En del forskning visar på att den fysiska miljön för många kreativa personer verkar vara en avgörande faktor för ett lyckat kreativt arbete, medan den för andra verkar vara helt irrelevant.

Med den psykologiska miljön menar jag de faktorer som påverkar kreativiteten på en psykologisk nivå, det vill säga personliga upplevelser så som motivation, stress, frihetskänsla och så vidare. Här börjar de olika kreativa miljöerna flyta ihop, där t.ex. den sociala kontakten kan vara motiverande medan den fysiska omgivningen kan ge en känsla av frihet. Den psykologiska miljön innefattar även fenomen som kan skiljas från den sociala och fysiska miljön, t.ex. balansen mellan utmaningar och färdigheter, hur tydliga mål som satts för arbetet, och så vidare.

I en kort sammanfattning kan jag definiera min

användning av begreppet kreativ miljö som *de inre och yttre influenser som påverkar kreativiteten hos en person som utför ett kreativt arbete (under en designprocess)*. Det är inom detta område som jag förhoppningsvis kan peka ut vad som krävs för att främja kreativiteten.

## Att motivera kreativitet

Att avgöra vad som är kreativt eller inte, eller vad som är mer kreativt än något annat är uppenbarligen ganska svårt, eftersom definitionerna inom området är ganska diffusa och för att den kreativa upplevelsen som sagt ofta är mycket individuell och subjektiv. Trots detta har det gjorts otaliga experiment och analyser som strävat till att göra en "okreativ" människa kreativ, eller förbättra kreativiteten hos en redan kreativ individ. Ofta är målet att få till stånd en ökad kreativitet hos arbetstagare, vilket förhoppningsvis ska resultera i flera kvalitativa idéer för företaget; således satsar många företag ordentligt på att skapa en kreativitetsfrämjande miljö för sina arbetstagare. Jag är intresserad av samma sak, på skolnivå.

Jag återgår till min uppdelning av kreativ miljö i de tre grupperna: social, fysisk och psykologisk miljö. Det är trots allt, vilket jag tidigare konstaterat, miljön som man har möjlighet att påverka, och inte en individs medfödda egenskaper - om än de senare i huvudsak orsakar de stora variationerna i olika personers kreativitet (Amabile 1990:72). Den sociala miljön flyter lätt ihop med den psykologiska miljön när behov såsom feedback (Csíkszentmihályi 1996:113-123) och uppmuntran (Amabile 1996:231) dyker upp, och den tangerar även den fysiska miljön när man betonar vikten av att ha sin egen privata arbetsplats (Deasy 1985:24), samt utrymmen som lämpar sig för gruppaktiviteter och brainstorm (Tukiainen 2010:18). Att få individuell uppmärksamhet av en handledare, samt att ha en kreativ förebild nämns också som viktiga faktorer i en social miljö (Amabile 1996:219-220,229).

Flera undersökningar visar på att en kreativ per-



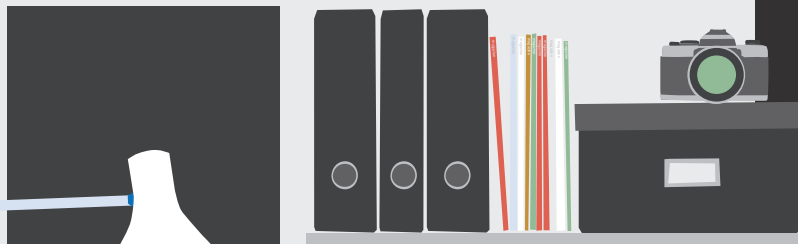
son ofta skannar sin fysiska omgivning för att hitta potentiella lösningar på problem, både visuellt och genom att röra vid saker (Csíkszentmihályi 1990b:195, Amabile 1996:228), och det här kan kanske ses som en orsak till varför många kreativa personer trivs med att arbeta i en oorganiserad miljö, full med inspirationsmaterial (Tukiainen 2010:68). Samtidigt uttrycker många kreativa yrkesutövare också en längtan efter ljusa, öppna och lugna miljöer (Tukiainen 2010:57, 68), vilket både visar på vikten av att få personifiera sin arbetsplats och kanske även av att få förbli ostörd i jakten på Csíkszentmihályis *flow* (Deasy 1985:24, Tukiainen 2010:57). Det kan även tolkas som en bekräftelse av påståendet att vackra arbetsmiljöer hjälper hjärnan att tänka i nya banor (Csíkszentmihályi 1996:136).

Som arbetsgivare bör man beakta att ett företag som uttrycker en stark identitet och samtidigt betonar en trivsam och fungerande arbetsmiljö ofta får sina arbetstagare att känna sig uppskattade och delaktiga, och att de därigenom ofta presterar bättre (Rossi 2009). Undersökningar visar på att rum med specifika användningssyften, brainstormingrum som exempel, ger människor en motiverande känsla av nystart och betydelsefullhet under arbetets gång (Landqvist 1994:66). Dessutom verkar individer med kreativa tendenser få en sorts *kick start* av att arbeta i en kreativ miljö (Csíkszentmihályi 1996:129). I formgivningsuniversitet har man noterat att om skolan själv erbjuder en miljö med god smak kan det leda till fler produkter med god smak (Eräsaari 1999:36), vilket visar på att det borde löna sig för skolor att satsa på skolmiljön av samma orsaker som företag satsar på arbetsmiljön.

I den psykologiska miljön betonas lekfullhet och nyfikenhet, både före och under det kreativa arbetet (Harrington 1990:158, Amabile 1996:229,238, Csíkszentmihályi 1996:11). Den största drivfaktorn för ett kreativt arbete verkar dock vara den egna motivationen (Boman 1990:75), vilken, ur ett miljöperspektiv, naturligtvis är mycket svårt att rå på. Inledningsvis bör man alltså anta att det existerar en grundläggande motivation hos en person för att lättare kunna identifiera

vilka yttre omständigheter som behövs därtill för att hjälpa personen att uppleva *flow*. Det bör kanske noteras att om denna person sen når upplevelsen av *flow* blir det glädjerus han eller hon känner under arbetet själva motivationen för att göra arbetet (Csíkszentmihályi 1990a:39) - när man uppslukas av sitt arbete förlorar miljön i stort sett sin makt över kreativiteten.

Utöver lekfullhet rekommenderas faktiskt vanlig, hederlig, grå vardag (Nässil 1990:221), eftersom den kreativa impulsen ses som något mer kortvarigt, något som behöver en långvarig motsats. För att sen sporra den kreativa impulsen rekommenderas irrationella moment som på något sätt bryter de invanda referensramarna och koordinatsystemen - vardagen (Boman 1990:74, Ernberg 1990:125). Dessutom har hjärnan en tendens att "koppla fri" och hitta nya lösningar, till och med undermedvetet, när man tar paus från det aktiva, kreativa tänkandet och slappnar av (Csíkszentmihályi 1996:138, Rosell 1990:26,31). Mer uppenbara faktorer som påverkar kreativiteten nämns även, så som en lagom mängd stress och tävlingskänsla (varierar från person till person), bra projekthantering samt en känsla av frihet och utmaning. (Amabile 1996:231)



So, let's talk about design. Let's not be so serious, let's put everything on the table. That's it!

The sofa table **LET'S TALK!** is inspired by IKEA's easy going style that keeps your spaces fresh and young. It reflects our design way of thinking, and our strive to be very serious with our silliness. We want to add some humour next to your couch and above all, something to talk about!

**DESCRIPTION**

DESCRIPTION

LETS TALK are two small sofa tables formed like the speech bubbles commonly found in comic strips. They stand low on sturdy legs, so that the shape can be recognized from both near and far. For the table top you can choose to buy and glue speech bubble expressions, that are offered in a wide range of choice, or you can just leave it blank, if you feel you have nothing more to say.

100%

your interior design personal, to put a piece of your own identity down on the table for everyone to see and discuss. We want to keep it modern, simple and functional, and while we are at it, why not also to a price that suits everyone? The size of the sofa table combined with its irregular shape lets it sneak into even the smallest apartment or the darkest corner, as well as into the middle of the attention in a big, bright room.

VISUAL

The soft bubble shapes are hand drawn, and thus stand apart from the other, more regular shapes in your home. Our aim is to break and soften up the simple, straight hierarchy that Scandinavian homes are based upon, and bring some youth and silliness into your order! The straight and chubby legs offer stability to both the visual and functional part of the table, and follow the rhythm of the conic top-feel.

**CONSTRUCTION / MATERIAL**  
Flat construction, wood assembly.

rust packaging, easy assembly and low cost combined. In order to meet criteria such as durability and sustainability we have chosen white painted mild for the table top, and massive wood for the legs. The metal bolt/screw-plus-socket-connection, similar to the one in IKEA's LACK-series, ensures a simple but stable joint between the leg and the table top.

With this fresh remake of the basic, everyday square or round sofa table, we hope to speak a simple graphic language that will lure a smile out of everyone!

LET'S TALK SOONER

## PROBLEM

*I det här kapitlet kommer jag att ta mig an kärnan i mitt forskningsarbete, det vill säga identifieringen av det problem som jag senare kommer att arbeta med. Jag inleder med att diskutera och analysera den litteraturforskning jag gjort. Med hjälp av denna analys formulerar jag sedan en sorts hypotes om vilket problem det lönar sig att fokusera på om man vill förbättra kreativitet, och söker en bekräftelse på denna hypotes genom att samla och analysera enkätdata. Som avslutning presenterar jag problemet närmare - det problem som kommer att utgöra grunden för mitt designarbete.*

### Kreativa problemområden

Det finns en del forskning i skolmiljöns inverkan på kreativitet, men så gott som all denna litteratur fokuserar på barn i lågstadietåldern (Amabile 1996:206). Det här förvånar mig eftersom det även borde ligga i ett universitets intresse att öka kvaliteten på sina studerandes arbete, så som företag försöker få till stånd bättre produkter eller tjänster genom att motivera sina arbetstagare. I artikeln *Learning Landscapes in Higher Education* har dock ett par forskare från University of Lincoln fokuserat på just högskolestuderandes studiemiljö (Neary 2010). Rapporten ligger nära mitt eget arbete, men man fokuserar på akademiska studier, dvs. studier som främst är uppbyggda av föreläsningar och forskning. Som formgivningsstuderande har jag haft möjlighet att jämföra mina kreativa studier med mina vänners akademiska, och jag har många gånger konstaterat att vi har liknande arbetsmiljöer medan vårt sätt att arbeta skiljer sig ganska ordentligt. Om det ligger i ett universitets intresse att framgångsrikt utbilda studerande i kreativa yrken, om så parallellt med "traditionellt

akademiska yrken", anser jag att åtminstone delar av den akademiska miljön bör utvecklas i riktning mot en mer kreativitetsfrämjande arbetsmiljö.

Med det föregående bakgrundskapitlet som utgångspunkt vill jag fundera på vilka problem som kan uppstå i en kreativ miljö under en designprocess, mer specifikt vilka problem som kan uppstå i den skolmiljö formgivningsstuderande utför sitt kreativa arbete i.

För att organisera mina tankar skrev jag ner det föregående kapitlets alla positiva faktorer på ett papper, och försökte förstå hur de samverkar (se bild 5). Jag delade upp de olika faktorerna enligt de miljögrupper jag tidigare pratat om - fysisk, social och psykologisk (privat) - och insåg att även en fjärde, mer övergripande nivå behövs, nämligen skolnivån (se bild 6). Med skolnivån menar jag den fysiska och administrativa miljö som man studerar i, inklusive de regler, inlärningsprinciper och den atmosfär skolan strävar till att upprätthålla. Jag kunde konstatera att en god skolmiljö påverkar allt annat,

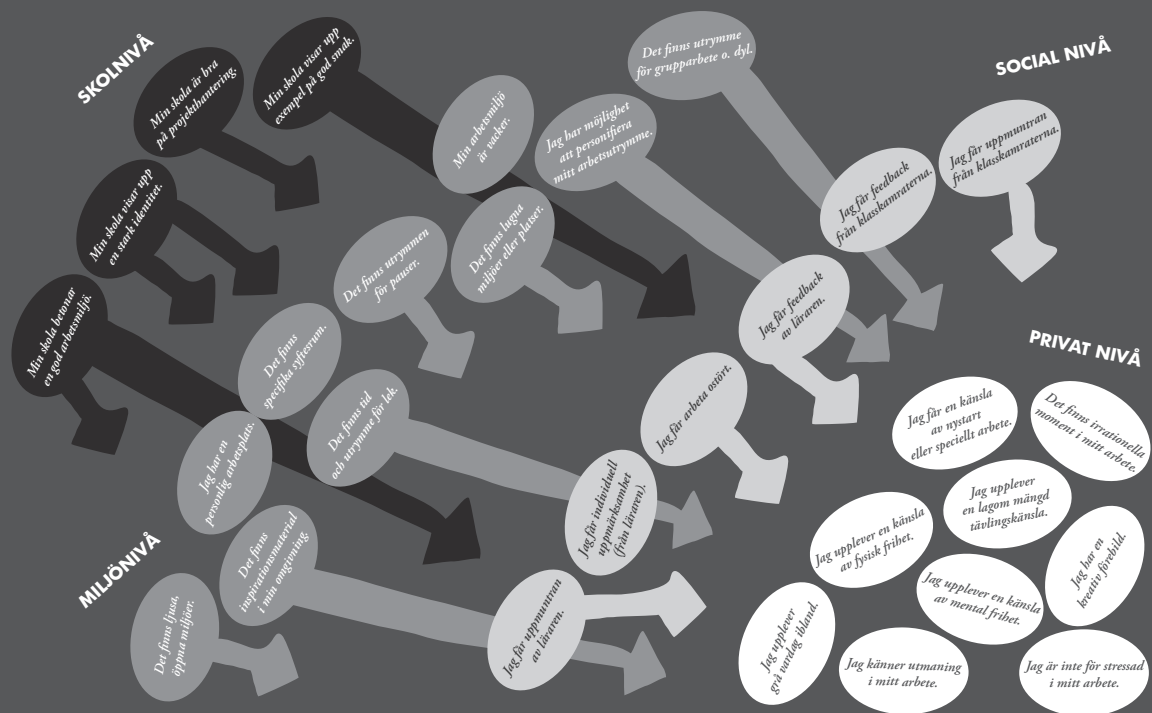


en slutsats som känns ganska uppenbar - om skolan inte bryr sig om en god utbildnings- och studiemiljö så kommer allt därefter oundvikligen lida brister. Enligt min uppställning har skolnivån direkt inverkan på nivån för arbetsmiljö men mindre inflytande på kreativitetsfaktorer som rör den enskilda eleven på social och privat nivå, medan nivån för arbetsmiljö i sin tur har direkt inflytande på både de sociala och privata faktorerna. (se bild 6)

Efter att ha försökt föra samman de faktorer som i min mening har den största kopplingen fick jag även en uppfattning om vad som på skol- och miljönivå inte är så viktigt, samt vad som på privat nivå inte direkt går att förbättra genom en förbättrad skolmiljö. I detta skede plockade jag bort de privata faktorerna "jag har en förebild" samt "jag upplever grå vardag ibland" eftersom jag konstaterade att de är så pass knutna till personlighet och privatliv att de knappast påverkas av de övriga faktorerna (se bild 7). Efter slutsatsen att en god skolmiljö har direkt inverkan på en rad andra kreativitetsfaktorer valde

jag att fokusera på just detta område och vidare försöka förstå hur de olika nivåerna kunde kopplas samman. Efter lite förenkling och sammanslagning av en del likvärdiga begrepp kom jag fram till fem miljöfaktorer som direkt eller indirekt påverkar två sociala och sju privata faktorer (se bild 8). En intressant upptäckt var att två av dessa fem miljöfaktorer allena påverkade samtliga sociala och privata faktorer (se bild 9). För att påverka kreativitet på en miljönivå visade det sig att man främst bör tillgodose behovet av en privat arbetsplats som man har möjlighet att personifiera, samt en social grupparbetsplats som är inredd enligt användningssyfte. I detta skede var planen att vidare studera en av dessa två faktorer och försöka förstå var problem kunde uppstå, men så insåg jag plötsligt att det intressanta kanske inte låg i endera lägret, utan i gränslandet mellan dessa två. Jag insåg att nyckeln till kreativitet, både på miljönivå och social nivå, hålls av två motsatser - *socialt och privat* - och att *problemet kanske ligger i att tydligt skilja på dessa?*

▼ BILD 6. Olika nivåer av påverkan.



## Den sociala och privata processen

Enligt min analys är det viktigt med både en privat plats och en social plats när man utför ett kreativt arbete, vore det inte då bäst att skapa ett sorts semi-socialt/privat utrymme, som tillgodoser båda behoven samtidigt? Är det nödvändigt att skapa två skilda utrymmen? Under designprocessens tredje skede, idéskedet, kunde det kanske vara gynnsamt att befinna sig i en sorts 'blandmiljö' där så många kreativtetsfaktorer som möjligt tillgodoses, men hur är det med designprocessens andra skeden? Är en blandmiljö en god idé om man vill förbättra kreativitet under hela designprocessen?

För att få grepp om hur designprocessen står i relation till sociala och privata utrymmen återgick jag till mitt kreativitetsschema. Eftersom jag redan konstaterat att formgivningsstuderandes designprocess oftast avslutas i och med lösningsskedet, valde jag att endast fokusera på de första fem skedena. Jag

kunde konstatera att olika kreativtetsfaktorer är viktiga under designprocessens olika skeden, t.ex. är det viktigt att få arbeta ostört i fakta- och idéskedet, medan det inte alls är viktigt i problem- och lösningsskedet (se bild 10). En kanske uppenbar, men ändå nämnvärd slutsats var att ett skede behöver antingen en social eller privat arbetsplats (med undantag för idéskedet som kräver båda) och att om man försöker klämma in t.ex. privat utrymme i ett socialt skede blockeras en del av de kreativtetsfaktorer som är viktiga för just det skedet. Enklare uttryckt: om ett skede inte har sin specifika miljö (social eller privat) så försämras kreativiteten i det skedet.

Min slutsats blir att det är viktigt att ha både socialt och privat utrymme i skolmiljön, så att kreativtetsfaktorer relevanta för olika skeden har möjlighet att manifestera, samt att man bör tydligt skilja åt dessa utrymmen eftersom "fel" eller "blandat" utrymme



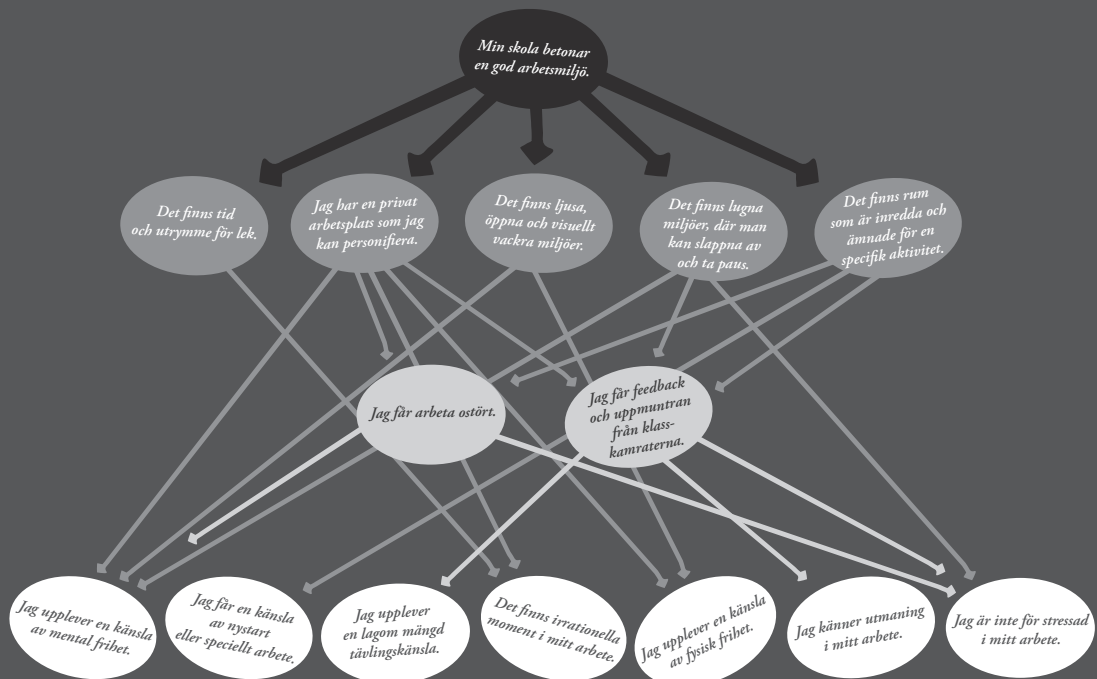
direkt blockerar en del av de relevanta kreativitetsfaktorer. Enligt min egen erfarenhet erbjuder många skolor både privat och socialt utrymme, så var ligger problemet? Jag tänker mig att om kreativiteten hämmas beror det kanske på de alltför diffusa gränserna mellan de två utrymmena, och jag har upplevt det själv - min plats invaderas av andra, folk försöker arbeta ostört i kafferummet, osv. Min hypotes lyder således: Dagens formgivningsuniversitet erbjuder inte en arbetsmiljö som sätter tydliga gränser för privat och socialt utrymme.

## Test av hypotes

I inledningskapitlet till detta arbete pratar jag om problemet med att skolmiljön inte lämpar sig för kreativt arbete. Det här är en slutsats jag själv kommit fram till efter att jag, under mitt arbete med

*creative space*, satt mig in i begreppet kreativitet och inledningsvis studerat formgivares skolmiljöer. Liksom med min slutsats att ett av problemen i skolmiljön är den otydliga gränsen mellan privat och socialt, kan jag naturligtvis inte anta att det är så, bara för att jag resonerat mig fram till saken. Den litteratur jag läst i ämnet kreativitet och kreativ miljö handlar dessutom främst om barn eller yrkesutövare, och inte heller här kan jag anta att definitionerna är gällande för formgivningsstuderande. Det som ännu saknas är en bekräftelse på att mina slutsatser är riktiga, och i jakt på denna väljer jag att kontakta mina hittills anonyma studieobjekt - formgivningsstuderandena. Nämnas bör kanske att dessa formgivningsstuderande inte är experter på teoretisk kreativitet och att de knappast kan ge svar på frågor som "förhindrar en privat miljö känslan av nystart i ditt arbete under problemskedet?", men de

▼ BILD 8. Ett nätverk av påverkan.



▼ BILD 9. Två miljöfaktorer påverkar direkt eller indirekt alla underfaktorer.





är experter på sin egen kreativitet, och kan förhoppningsvis hjälpa mig förstå huruvida det här med tydliga sociala och privata utrymmen överhuvudtaget är ett relevant område att studera.

Eftersom studerande på magisternivå ofta arbetar sporadiskt i skolmiljön väljer jag att istället att fokusera på formgivningsstuderande på kandidatnivå. Jag har själv personlig erfarenhet av de fyra designuniversiteten Aalto-universitetets konstindustriella högskola i Helsingfors, Konstfack i Stockholm, Danmarks Designskole i Köpenhamn samt Kunsthøgskolen i Bergen, och väljer att avgränsa

mitt undersökningsområde till dessa fyra skandinaviska skolor eftersom de i min mening representerar ganska olika typer av skolmiljö. För att mängden av data ska förbli hanterlig och smidig väljer jag att skicka en inbjudan till en online-enkät till studerande på skolornas respektive designlinjer. Att föra enskilda intervjuer ger antagligen mer kvalitativt material, men eftersom jag vill försöka se förbi den individuella upplevelsen och främst förstå om problemet uppfattas som mer generellt, försvarar jag mitt val av en mer kvantitativ datasamling.

Min online-enkät (se bilaga 1 och 2) innehåller 39



frågor delade på fem sidor. Efter de inledande frågorna om skola och studieprogram följer 28 ja/nej-frågor, 4 öppna frågor, samt avslutningsvis 7 frågor med fyra nivåsteg från "inte alls viktigt" till "mycket viktigt" och en fråga för övriga kommentarer. De första fyra sidorna fokuserar i tur och ordning (i enlighet med designprocessens skeden) på briefutrymmen (problemskedet), pausutrymmen (idéskedet, lösningsskedet), presentationsutrymmen (skedet för godkännande) samt privata utrymmen (faktaskedet, idéskedet, lösningsskedet), medan den sista sidan upprepar ett par av frågorna och ger mig, tack vare nivåsvaren, en överblick på hur viktiga eller oviktiga de olika problemen upplevs. Formatet på frågorna upprepas ofta för att den som svarar ska känna igen sig och inte behöva läsa varje fråga ordagrant. Varje sida avslutas med en öppen fråga där man fritt ska kunna uttrycka det som inte går att berätta genom ja/nej-svar samt ge förbättringsförslag. Samtliga frågor fokuserar på tillgången på privata och sociala utrymmen i skolan, samt hur viktigt studerandena upplever det är att de hålls åtskilda.

För att nå så många som möjligt fanns enkäten tillgänglig på både svenska och engelska i två veckor, och jag annonserade den genom att skicka ett infomejl samt ett påminnelsemejl till samtliga studerande. Att samla information genom en enkät visade sig, inte oväntat, vara problematiskt eftersom det är svårt att motivera studerande att svara, särskilt när jag inte kunde erbjuda något i gengäld. Jag uppskattar att mina mejl nådde ett par hundra studerande och efter två veckor hade jag samlat 59 svar. I de frågor där majoritetssvaret är tydligt anser jag min undersökning vara pålitlig, medan det i gränsfall naturligtvis är svårt att avgöra huruvida min enkät är tillräckligt omfattande för att ge en riktig bild av verkligheten eller inte.

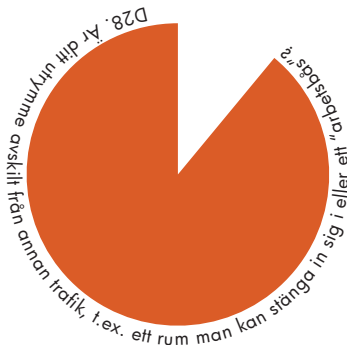
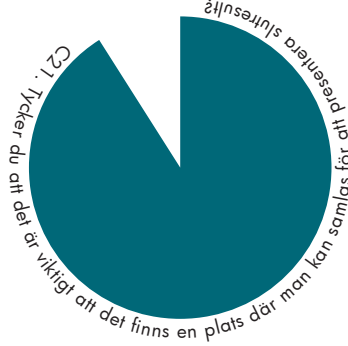
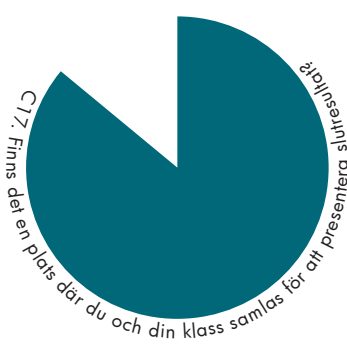
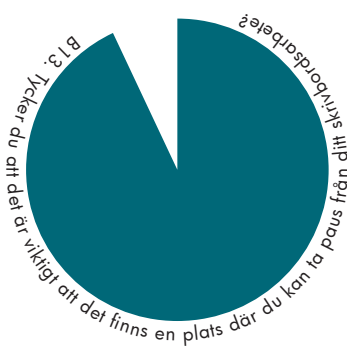
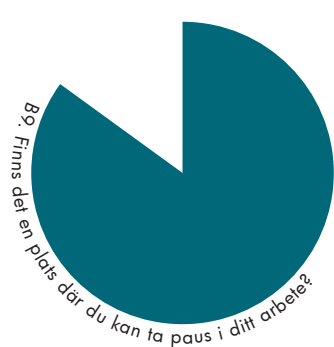
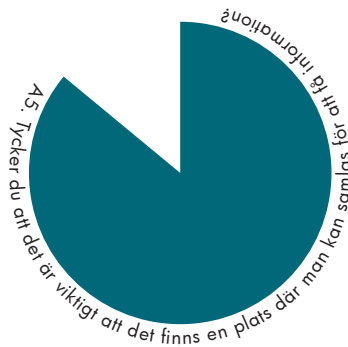
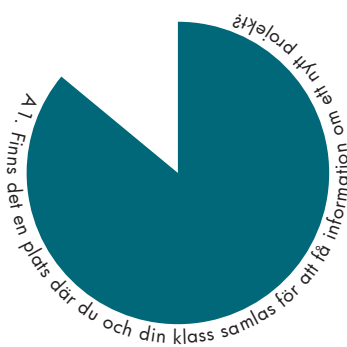
## Resultat

Den första delen av min enkät handlar om 'briefutrymmen', dvs. utrymmen där man samlas för att få information om ett nytt projekt. Svaren

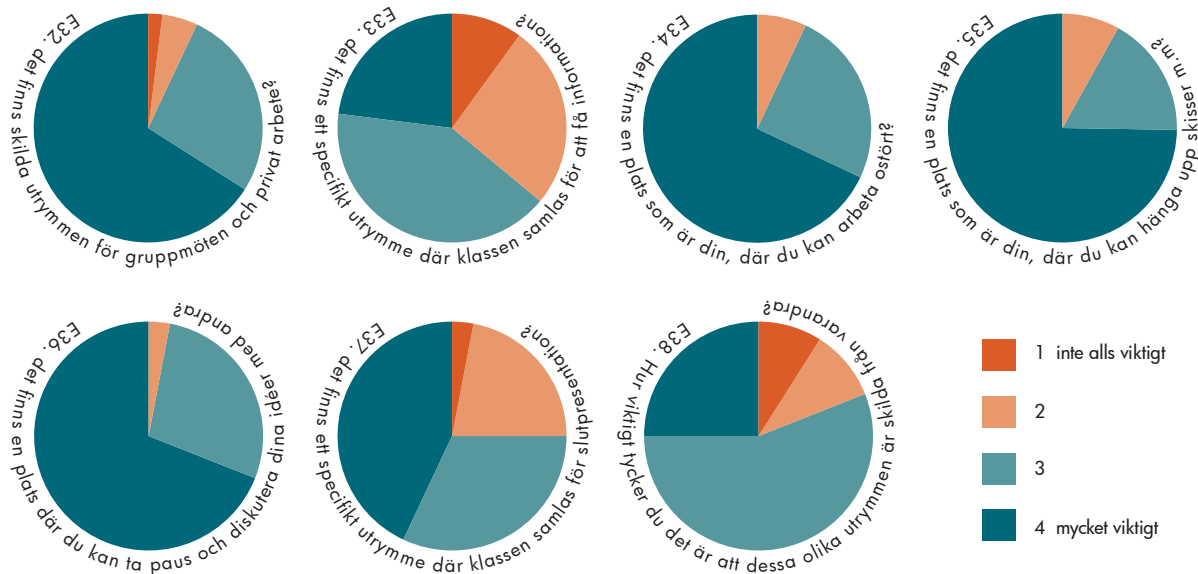
visar att de flesta studerande har ett sådant utrymme skilt från sin vanliga arbetsplats, men att utrymmet även används för många andra ändamål. Åsikterna går isär om huruvida skolan har lyckats skapa ett avskilt briefutrymme eller inte, och på frågan om det överhuvudtaget upplevs viktigt att avskilja ett sådant utrymme svarar knappa 70 procent "ja". Bland de positiva svaren i den öppna frågan nämns huvudpunkter så som: bra att projektrummet ligger nära klassrummet, bra att rummet har tillräcklig utrustning och bra att rummet är planerat för dess ändamål. En del tar fasta på att även andra arbetar i samma rum, eller att utrymmet varierar och nämner samtidigt att det här inte är något som har varit ett problem. Någon nämner att det känns relevant att hålla möte i det rum man senare kommer att arbeta i. Bland de negativa svaren hittar man åsikter som: dåligt att man måste gå så långt och ta alla sina saker med sig och dåligt att briefen hålls i tråkiga klassrum. Klagomål på möblemang samt brist på utrustning, utrymme och avskildhet dyker även upp ganska ofta. Någon kallar sin miljö "okreativ", medan en annan pekar ut problemet med att relevant information endast når en del elever.

De flesta verkar hålla sina briefmöten i klassrum medan några håller dem i en mer öppen miljö, som t.ex. en soffgrupp eller en del av ett arbetsutrymme. De förbättringsförslag som ges målar upp ett utrymme som är inrett och utrustat för sitt ändamål, och som kunde fungera som grupparbetsrum där det är tillåtet att sitta och prata om allt möjligt.

När det kommer till frågornas relevans nämner någon att bristen på ett briefutrymme inte känns som ett särskilt stort problem, medan någon annan nästan blir upprörd och tycker att det verkar som om jag som frågeställare redan har bestämt mig för att briefutrymmet är något problematiskt istället för att ställa öppna frågor om vad som kunde förbättras i en studiemiljö. Det här tycker jag är helt relevant kritik men jag väljer att ta upp den diskussionen lite senare, i kapitlet "En sammanfattning av problemet".



Hur viktigt tycker du det är att...



Den andra delen av min enkät handlar om pausutrymmen och här är fördelningen mellan ja/nej-svaren ganska jämn. De flesta verkar ha ett pausutrymme, nästan alla tycker det är viktigt och 75 % svarar ja på frågan "tycker du att det är viktigt att denna plats är avskild från andra utrymmen?", samtidigt tycker nästan samma antal att skolan inte har lyckats skapa ett avskilt pausutrymme. På frågorna som tangerar hur avskild platsen är, både var utrymmet finns och vad annat det används till, är svaren ganska spridda.

Bland de öppna svaren är majoriteten negativa, fast noteras bör väl att det antagligen främst är de som har något att klaga på som tar sig tid att svara. De positiva svaren nämner öppna utrymmen i anslutning till arbetsutrymmet där man kan umgås, arbeta om man vill och göra ändringar efter behag. Den mest positiva miljön beskrivs som en soffgrupp

i hörnet av ett arbetsutrymme med en bra "paus-atmosfär". Utrymmets tillgänglighet och närhet till arbetsplatsen uppskattas samt att utrymmet kan användas för diskussion och brainstorming. Bland de mer negativa svaren upprepas kommentarer som: ingen bra plats att vila, ingen vardagsrumskänsla, ingen möjlighet att kika in och se om någon är där, alternativt inget sätt att se om de som sitter där arbetar eller har paus. Många utrymmen upplevs finnas för nära de som arbetar - man känner att man stör, och många har ingen eller dålig utrustning för matlagning. En del pratar om ett för avskilt utrymme där man inte naturligt tar kontakt och umgås, medan andra nämner ett för öppet och allmänt utrymme som upplevs hektiskt och högljutt. Några nämner att deras pausutrymme ligger mittemellan en hall och ett par toaletter och tycker att det inte alls är ett utrymme man slappnar av i, några upplever att

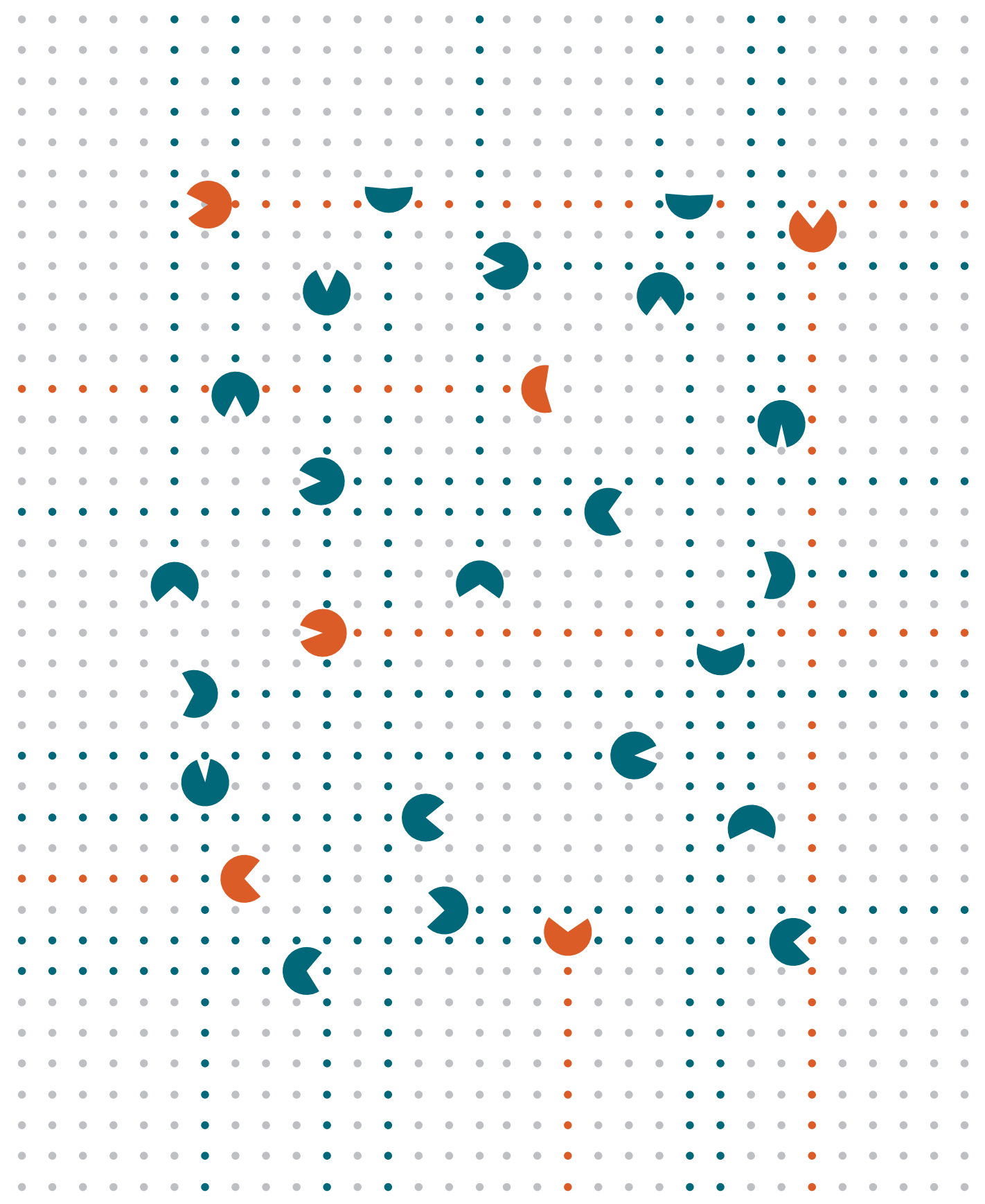
de inte alls har ett pausutrymme och en lustigkurre påstår att man inte tar paus på deras avdelning. De mest förekommande pausutrymmena verkar vara skolcafeterian eller den egna arbetsplatsen, många verkar dock vara intresserade av att ha ett eget, avskilt pausutrymme nära arbetsplatserna. Ord som "öppenhet" och "tillgänglighet" dyker ofta upp, samtidigt med "lounge" och "avslappning".

Den tredje delen av min enkät handlar om presentationsutrymmen, dvs. utrymmen där man samlas i slutet av ett projekt för att presentera resultat och ge kritik. Svaren är ganska jämförbara med svaren på frågorna om briefutrymmet, av den naturliga orsaken att briefmöten och presentationsmöten ofta hålls i samma utrymme. De som är speciellt nöjda med sitt presentationsutrymme beskriver ett stort, ljus rum med bra utrustning. Någon nämner också en speciell sorts atmosfär som uppstår när man håller presentation i ett skilt utrymme, medan en annan kontrar med att berätta om hur folk känner sig mindre nervösa och formella ifall presentationen sker i det vardagliga arbetsutrymmet. De negativa kommentarerna pekar ut brister som: små utrymmen, störande ljud eller trafik, dålig inredning och utrustning, dålig luft, dålig belysning samt dålig tillgänglighet. Förbättringsförslagen beskriver ett ljus, stort och luftigt utrymme där slutresultaten kunde få finnas en stund så att även andra kan ta del av och uppskatta arbetet. Någon nämner vikten av att ha ett skilt rum för presentationstillfällen eftersom det är så man oftast håller presentationer senare i arbetslivet.

Den fjärde delen handlar om den privata arbetsplatsen. Enligt mina resultat tycker nästan 90 % att det är viktigt med en egen arbetsplats i skolan, medan endast 70 % faktiskt har en. Av de som svarade ja har drygt 60 % en arbetsplats som är helt deras egen, medan resten delar sin arbetsplats med någon annan. Väldigt få har ett "arbetsbås" eller en dylik avskild arbetsplats, och åsikterna går isär om huruvida det är bra med en avskild arbetsplats eller inte. Folks åsikter går varma i svaren på den öppna

frågan - det här med egen, privat arbetsplats verkar engagera. De som har positiva upplevelser pratar om ett öppet arbetslandskap där folk respekterar varandras arbetsro och tillhörigheter. Kontakten till klasskamraterna upplevs som mycket viktig, och många verkar vara villiga att offra en del bekvämligheter för att behålla den. De negativa kommentarerna nämner konstanta avbrott i arbetet på grund av oljud och störande trafik samt brist på arbets- och förvaringsutrymme. En del blir irriterade av att hela tiden flytta runt sina tillhörigheter, andra orkar inte ens försöka, utan föredrar att arbeta hemma. Någon nämner dock att när man hellre stannar hemma än arbetar i den dåliga skolmiljön, förlorar man kontakten till skolan och har svårt att komma igång med arbetet och känna sig inspirerad. De som beskriver en ideal arbetsplats verkar sträva efter en sorts formbar miljö där man kan välja hur öppet eller privat man arbetar. Hur avskilt skrivbord och skyddad förvaring man vill ha verkar förändras både under designprocessens olika skeden och även under hela skoltiden, det senare i relation till hur man lär känna sina klasskamrater.

I den sista delen har jag försökt få en känsla för hur mycket de olika frågorna engagerar. De flesta tycker att det är ganska viktigt att samtliga utrymmen hålls skilda, men det är främst på frågorna om det privata arbetsutrymmet samt om pausutrymmet som man ser en klar majoritet. Även om brief- och presentationsutrymmet enligt min forskning är väldigt viktiga för kreativiteten verkar det som om eleverna inte bryr sig speciellt mycket om dessa innan de har tillfredställt behovet av en bra arbetsplats och en bra pausmiljö. Den avslutande öppna frågan "övriga kommentarer" sporrar människor att ge sin syn på hur en bra skolmiljö kunde se ut. De flesta är överens om att det ska finnas en balans mellan öppet och avskilt, man behöver utrymme både för att arbeta enskilt och i grupp, både för presentationer och pauser. Alla utrymmen ska gärna ligga intill varandra, både för bekvämlighet och för sammanhållningskänslan. De flesta nämner de egna arbetsplatser-



na i första hand, medan grupputrymmena kommer i andra hand. Många poängterar att inget ska vara *för* avskilt, en kommentar som jag förstår dyker upp efter alla mina frågor om avskildhet.

Hittills har jag varit nyfiken på de olika skedena i designprocessen och de olika arbetsmiljötyperna man borde skilja mellan. Jag konstaterade tidigare att det kunde vara gynnsamt att befinna sig i en sorts blandmiljö i idéskedet, och frågade mig själv hur det är med designprocessens andra skeden? Efter att ha genomfört min enkät kan jag konstatera att de problem som borde åtgärdas först dyker upp under just idéskedet, vilket är beroende av en bra, privat arbetsplats i kombination med en social arbetsplats samt en öppen och lugn pausmiljö - detta till skillnad från de övriga skedena som verkar klara sig med en typ av miljö. Det handlar alltså inte om en blandmiljö, utan om något lite knepigare - en kombinationsmiljö.

## En sammanfattning av problemet

Det verkar finnas mycket som kunde förbättras i skolmiljön, en del problem kunde antagligen lösas genast medan andra känns mer svåråtkomliga. Det finns privata problem, sociala problem, miljöproblem samt problem på den administrativa nivån, och det är svårt att säga vilka problem borde lösas först och vilka som kan lösas överhuvudtaget. Ett par enkätsvarare kritiserade det faktum att mitt fokusområde var så litet, och jag kände att många studerande ville berätta om alla möjliga sorts brister i skolmiljön, när de för en gångs skull fick tillfälle. Ett mål med min enkät var att ta reda på om mitt ämne är relevant att studera, och även om några anser att jag borde ha breddat mitt forskningsområde verkar majoriteten av ekätssvararna verkligen engagera sig i frågorna och jag drar slutsatsen att ämnet är relevant.

Mitt relativt smala fokusområde, dvs. problem i den fysiska skolmiljön, försvarar jag med den enkla anledningen att det är här jag förmår komma med förbättringsförslag. Det finns många prob-

lem som borde lösas som inte alls är relaterade till kreativitet, men jag har ändå valt att fokusera på just detta ämne - kreativitet - eftersom det engagerar mig, och eftersom jag tycker det är ett grundbehov som bör tillfredställas i en skolmiljö för formgivningsstuderande. Jag hoppas dock att även andra, mer erfarna forskare ska hitta fram till de övergripande problemen som finns i universitetsmiljön.

Den fysiska, kreativa skolmiljön borde antagligen inledningsvis förbättras genom en god inredningsplanering, men det verkar finnas problem som inredningsplaneringen inte rår på. I min enkät nämner de flesta vikten av att arbets- och pausutrymmena ska vara privata men inte för privata. Den miljö som upplevs som mest viktig inkluderar privat arbetsutrymme, socialt arbetsutrymme samt pausutrymme, och dessa utrymmen verkar vara viktiga under designprocessens tredje och mest kreativa skede, idéskedet. Så hur kombinerar man, i en god inredningsplanering, olika behov av privat, socialt och paus i ett och samma utrymme, under ett och samma arbetsskede?

En tankeställare: När du går runt i affär går du aldrig in i privata utrymmen som är ämnade endast för personalen, eller hur? Likaså väljer du noga i vilka utrymmen du rör dig i någon annans hem, t.ex. går du sällan in i de rum vars dörr är stängd. Genom att omedvetet tolka kulturella och praktiska riktlinjer, vet vi alla hur vi ska uppföra oss. Det här gäller även t.ex. inom arkitektur där människor guidas i rätt riktning på nästintill osynliga, undermedvetna stigar. (Kristensen 2004:90-91) *Hur åstadkommer man samma beteende, hur ger man liknande kulturella, praktiska eller undermedvetna riktlinjer i ett klassrum där samma yta ena stunden är öppen och social, medan den i nästa stund är privat och avskild?*

Det här är problemet jag vill arbeta med.

## LÖSNING

*I det här kapitlet kommer jag att presentera konceptet möjliggörande möbler i egna ord och förklarande bilder. Även om begreppet inte går att forska i litteraturen är det viktigt att definitionen, genom avgränsningar och exempel, blir gedigen nog att kunna hänvisas till i mitt fortsatta arbete.*

### Vad är en möjliggörande möbel?

Begreppet möjliggörande möbler är, om än lite klumpigt, den närmaste översättning jag kunde finna på engelskans *enabling furniture*. Det engelska begreppet i sin tur myntades i ett tidigt skede av min handledare när han i ett mejl pratade om *“your core idea - furniture as ‘enablers’ in situations of creative work”* (“din huvudidé - möbler som ‘möjliggörare’ i kreativa arbetssituationer”). Det svenska ordet möjliggöra har ingen smidig synonym, så begreppet får kvarstå. Möjliggörande möbler.

I inledningskapitlet frågar jag mig om saker och ting bara måste ha sina traditionella bruksroller, eller om möbeln genom en bifunktion kunde erbjuda nya användningsmöjligheter? En sådan tanke är inte

alls främmande när det gäller t.ex. bruksföremål, och inom det området finns det en hel del litteratur om hur man kan använda gamla ting på nya sätt, och om hur enkla ting, på gott eller ont, blir mer komplicerade och versatila med tiden. Multifunktionella möbler är heller inget nytt koncept, men det är inte riktigt det det handlar om. Med konceptet en möjliggörande möbel vill jag inte erbjuda en extra praktisk funktion, utan en extra konceptuell funktion. Som exempel: Du har en pilatesboll som skrivbordsstol. Efter en stund har bollen för lite luft och du måste ta paus i ditt arbete för att pumpa i mer luft - på detta sätt möjliggör stolen fysisk aktivitet och paus i arbetsdagen (stol/pausgymnastik). De



flesta skulle antagligen bara uppleva avbrottet som irriterande, och det är naturligtvis inte meningen att den möjliggörande funktionen ska vara påtvungen - med pilatesbollen som exempel ville jag endast visa tankegången. När jag pratar om konceptuella funktioner försöker jag alltså leda tankarna bort från de traditionella multifunktionerna som ofta är en kombination av möbelfunktioner, t.ex. stol/bokförvaring, lampa/sittplats, skrivbord/ljuskälla o.s.v, och istället fokusera på möjliggörande kombinationer, som t.ex. med bollen här ovan - stol/pausgymnastik.

Huruvida en möbel är möjliggörande eller inte är ofta en fråga om synsätt - om man drar det hela till sin spets kan säkert de flesta möbler räknas som

möjliggörande, t.ex. om man utgår från den effekt färger sägs ha på vårt humör. "Den gula stolen möjliggör en gladare arbetsdag" (stol/färgstimuli). Det ligger dock inte i mitt intresse att filosofera över på vilka sätt existerande möbler kan tänkas vara möjliggörande; jag vill formge en ny produkt med konceptet som utgångspunkt, inte som biprodukt. Jag vill möjliggöra något specifikt och fokusera på detta när jag formger möbelen.

En viktig gränsdragning för konceptet är att en möjliggörande möbel visuellt ska uttrycka den gömda funktionen. Här kan pilatesbollen inte fungera som exempel längre, eftersom man inte förstår, bara genom att se på den, att det är meningen att man ska röra på sig lite extra under arbetet. Fätöljen på bilden (se bild 14 & 15) är ett bättre exempel på hur man visuellt förstår att här kan något platt och fyrkantigt förvaras. Den erbjuder dock en mer traditionell och praktisk multifunktion (stol/bokförvaring), än det jag vill fokusera på. En av mina egna idéer är en kub som stol, där varje sida av kuben har ett djupt avtryck av en sittställning. För att sitta bekvämt i olika positioner (t.ex. med benen i kors) måste man stiga upp och vända på kuben (stol/pausgymnastik). Kubens visuella intryck låter användaren förstå att han eller hon måste stiga upp med jämna mellanrum (till skillnad från pilatesbollen), men att det är tänkt som pausgymnastik är förstås ännu inte direkt uppenbart.

Det är främst inom industriell formgivning som man arbetar med kopplingen mellan användning och visuellt uttryck. För att få användaren att förstå och minnas hur olika kontroller fungerar rekommenderas *natural mappings* (naturlig kartläggning), där poängen är att förhållandet mellan kontrollen och användningen ska vara uppenbar (Norman 1998:25). Ett bra exempel är bilen, där toppen av ratten svänger till höger när bilen svänger till höger och vice versa; dessutom finns bara en gaspedal, en bromspedal och ett nyckelhål. Ett mer specifikt sätt att guida användaren rätt är genom att formge med *affordance* (tillåtelse) och *constraints* (restriktion) i



▼ BILD 14 & 15. Daisuke Motogis "Lost in sofa".



kombination med *mappings*. Ta en sax som exempel: Hålen räknas till *affordance*, de tillåter användaren att sätta in ett antal fingrar; storleken på hålen är *constraints*, man får bara in tre eller fyra fingrar, medan *mappings* i det här fallet står för hur och var hålen är placerade. Saxen kan naturligtvis användas på många olika sätt, med olika fingrar i olika hål, men dess visuella uttryck guidar tydligt användaren till det mest uppenbara, bekväma och funktionella sättet. (Norman 1998:12)

För att få användaren att förstå att en stol kan användas till mer än bara en sittmöbel behövs alltså ett visuellt uttryck som på ett naturligt sätt guidar till och på så sätt möjliggör andra, konceptuella funktioner.

## Bildexempel

På sidan intill finns ett par bilder med förklaringar som förhoppningsvis ska förtydliga konceptet (se bilderna 16-21).

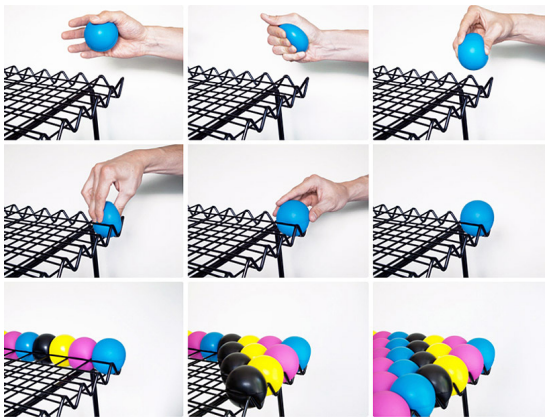
## Varför arbetar jag med konceptet?

En möjliggörande möbel är inte en ny sorts möbel, det är snarare ett nytt sätt att se på möbeln. Inom möbelformgivningens bransch ligger fokus idag på att formge, producera och framförallt marknadsföra hållbara produkter, ekotänkandet är pop samtidigt som vi konsumerar i rasande takt. Trots all denna miljömedvetenhet anser jag att det mest ekologiska vore att inte formge och producera nya produkter överhuvudtaget. Konsumtionstakten går dock knappast att strypa från en dag till en annan, så som formgivare kan vi i dagens läge endast försöka hjälpa utvecklingen på traven genom att skapa meningsfull och hållbar design. Genom att utveckla möbelns bruksroll vill jag försöka erbjuda konsumenten ett nytt sätt att förhålla sig till sina möbler och förhoppningsvis ge honom eller henne orsak att uppskatta och behålla sin produkt längre.

Möjliggörande möbler är också mitt sätt att försöka lösa stora problem med små medel. Eftersom en

människas inre, mentala miljö är bunden till hennes fysiska miljö (Kristensen 2004:91), känns det naturligt för mig att den fysiska miljön ska uppmuntra till de mål man försöker nå på en mental nivå. Det är t.ex. kanske inte alltid så lätt att komma ihåg eller bry sig om att ta paus i arbetet och sträcka på sig, men om ens fysiska omgivning påminner en om saken, eller ger en lust och motivation, så känns det förhoppningsvis lättare. Tanken är att t.ex. pausgymnastik kan bli något naturligt och roligt i vardagen eftersom det ingår som ett naturligt och roligt element i inredningen.

Så, hur ger man riktlinjer för beteende i ett klassrum där samma yta en dag är öppen och social, medan den nästa dag är privat och avskild? När man läser om ämnet *creative space* i litteraturen handlar det om - just det - *space*. Alla verkar vara upptagna med kontor och hur de kan inredas på bästa sätt, men jag väljer istället att fokusera på det utrymme som inte verkar gå att inreda rätt - klassrummet. I ett utrymme där varken arkitekturen eller inredningsplaneringen verkar kunna ge tillräckligt tydliga riktlinjer väljer jag att introducera möjliggörande möbler. Den konceptuella multifunktion jag vill arbeta med kombinerar de traditionella skolmöblerna - stolen, skrivbordet, hyllan och lampan - med en konceptuell riktgivning: privat eller socialt. Det blir alltså möblernas uppgift att signalera hur ett utrymme används med kombinationer som "stol/privat", "skrivbord/social", "hylla/privat" o.s.v.



▲ BILD 16 & 17. Bashko Trybeks "Anti stress chair" möjliggör en lugnare arbetsdag genom att erbjuda en stressboll (eller femtio) nära till hands. Bollen och dess användning är bekant från tidigare, vilket gör stolens möjliggörande funktion ganska uppenbar.



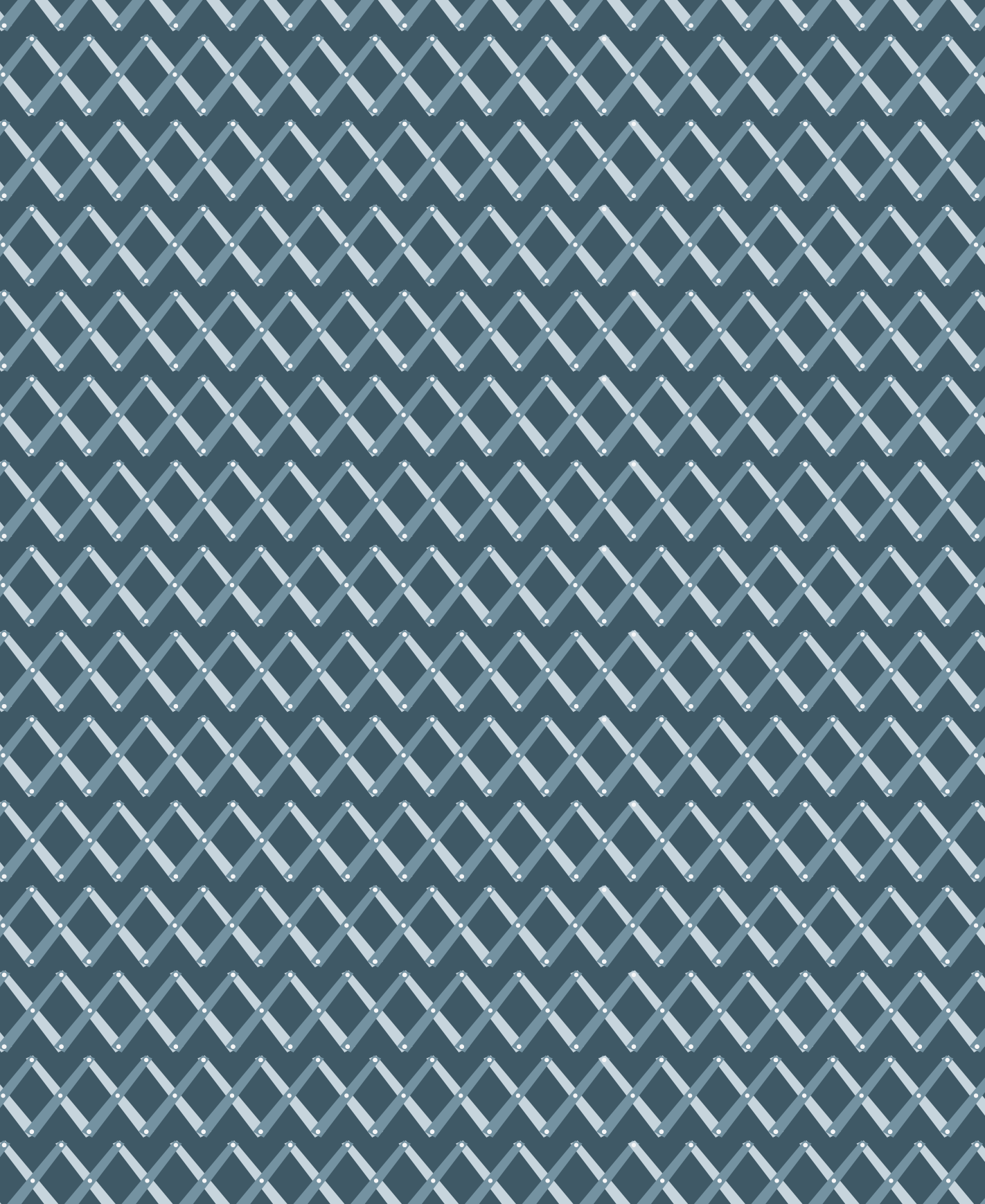
▲ BILD 18. Den här ovanliga sängen fungerar ganska långt som saxen i och med att den tillåter en ligga på det här sättet, hindrar en från att ligga på något annat sätt, samt genom sin form vägleder en till det bästa sättet att använda sängen (t.ex. i vilken ända man ska ha huvudet). Varför man ska ligga just så här kan man ju dock fråga sig?

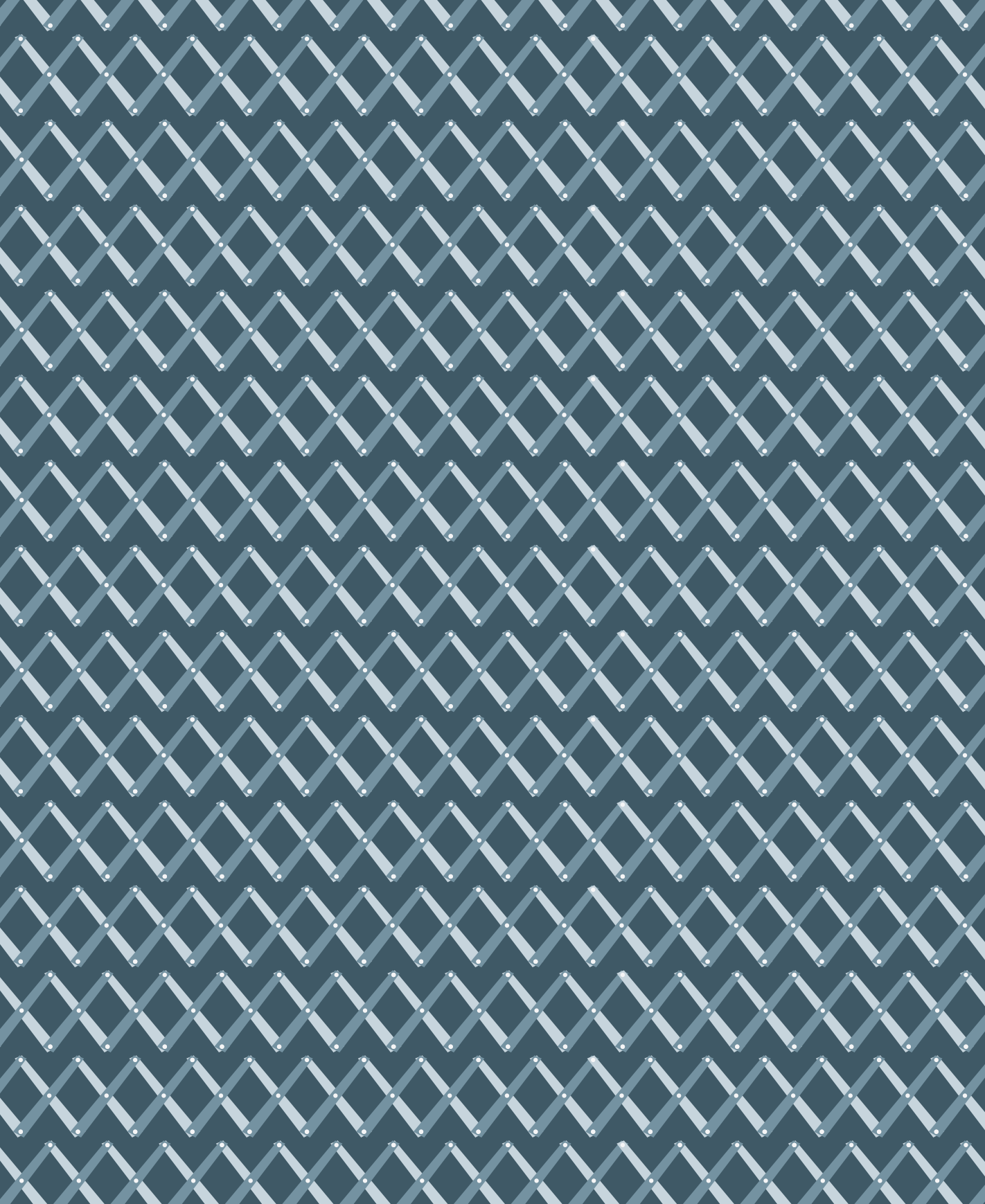


▲ BILD 19 & 20. Yuan Yuans "Tai chi chair" möjliggör pausgymnastik genom att visuellt berätta att stolen kan användas till mer än att sitta på. Det behövs dock en serie bilder för att man ska förstå hur stolen kan användas.



▲ BILD 21. Alexandra Fergusons "Go to the gym pillow" har kanske inte en så uppenbar möjliggörande funktion, men när man väl har provat att kasta kudden på något så blir funktionen kanske mer uppenbar. Här finns dock inget som säger hur man kan eller inte kan använda produkten.





## KONCEPT

*I det här kapitlet kommer jag att följa idéprocessen fram till det koncept som jag vill arbeta med. Med text, bilder och skisser sammanfattar jag vilka val jag gjort och hur jag har resonerat.*

### Mind-map

För att komma igång med arbetet inleder jag med att göra en visuell mind-map över en hurudan produkt jag vill formge (se bild 22). Förutom att ge mig temat för min design, erbjuder min litteraturforskning även en del avgränsningar som underlättar designarbetet, t.ex. måste jag ta i beaktande att inget bör bli för avskilt, samt att bytet mellan socialt och privat måste gå enkelt och ganska snabbt, med tanke på designprocessens rörlighet. Mina egna mål med produkten är att den ska hållas ganska konceptuell - att den hellre ska väcka intresse än vara produktionsvänlig, samt att funktionen och förhoppningsvis även den bakomliggande tanken ska synas. Den får också vara rolig och annorlunda, så länge den hålls någorlunda enkel och stilren. Ett eget krav är att produkten bör vara någorlunda miljövänlig, och så bör den ju passa in i en skolmiljö.

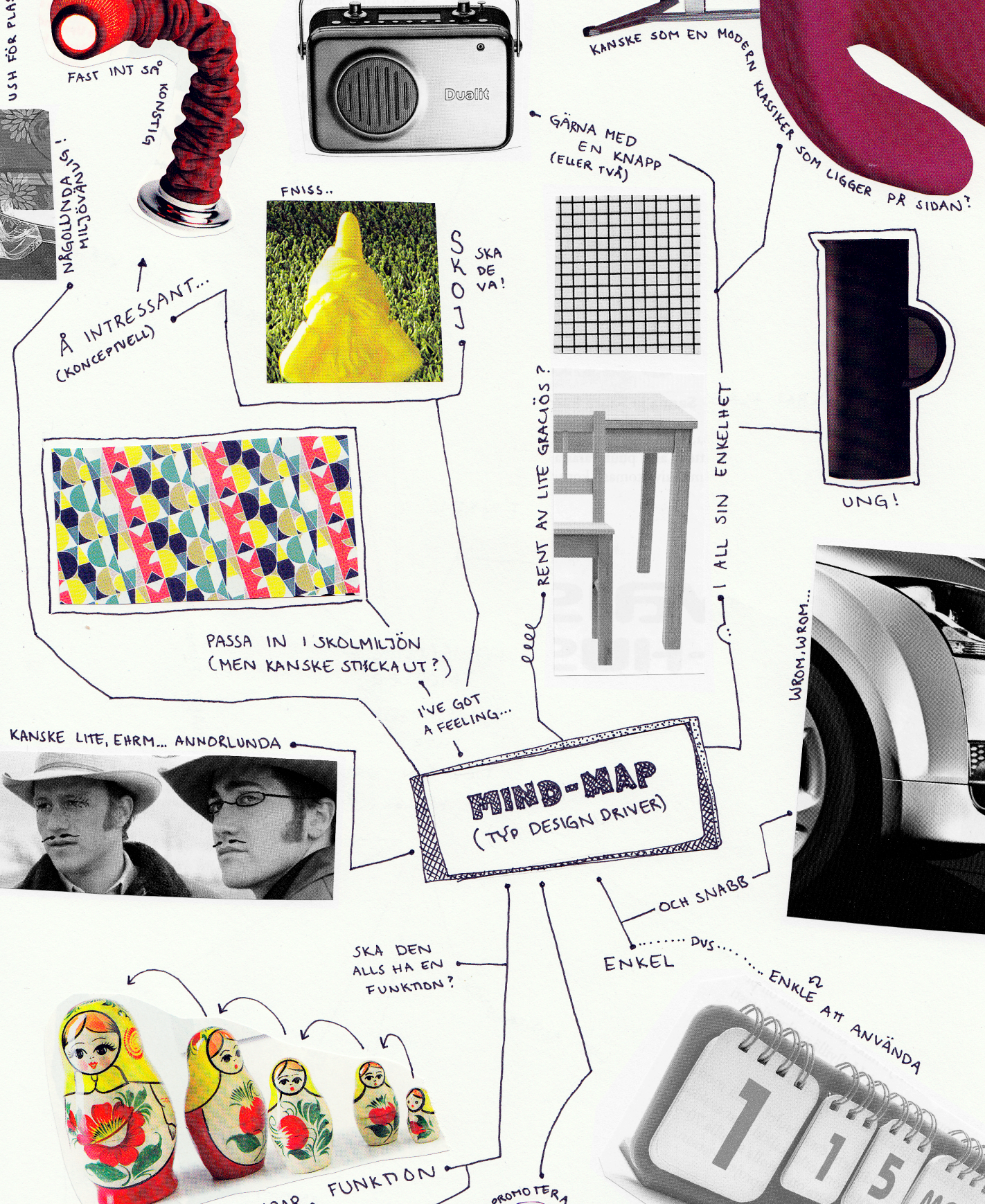
### Skisser

Brainstormingarbetet inleds med skisser på olika idéer som dykt upp under arbetets gång, men så småningom börjar jag även filosofera över vad som egentligen signalerar socialt och privat i vardagen.

Det är ganska enkelt att hitta tydliga privata riktlinjer, så som stängda eller låsta skåp och dörrar, anonymitet, skraddarsydda ting mm. Även vissa handlingar visar på att något är privat - att stänga och låsa förstås - samt att vända sig bort eller att föra en intensiv diskussion. Sociala signaler är inte lika uppenbara, det verkar som om vi oftast signalerar "privat" eller ingenting alls. När det gäller möbler är det främst det runda matbordet i kombination med de fyrbenta stolarna som signalerar socialt, medan skrivbordet och skrivbordsstolen känns mera privata. Även lampan som hänger över matbordet känns mer social än den justerbara som står på skrivbordet. I klassrummet betyder privat att man vill arbeta ifred - skydda sig själv från störande ljus, trafik och intryck, medan socialt betyder att man vill diskutera sitt arbete eller bara slappna av och umgås.

En roterande arbetsplats kanske, där man har möjlighet att vända sig bort från det som stör? Eller en trafikljuslampa, där rött visar "stör ej" och grönt visar "stör gärna"? En stol med ett skal som man kan falla upp för att skapa en egen sorts kokong, eller ett bord vars bordsyta ändrar färg likt trafikljuslampan? Kanske ett uppfällbart skynke som avskärmar











◀ Bild 23. Skisser på idéstolen i Eero Aarnio-stil.

▲ Bild 24-32. Inspirationsbilder.

24. Proofs "Ear Chair". | 25, 26 & 27. Kawamura Ganjavians "Oyster". | 28. Margaret Huang & Lin Yi-Hsiens "Hide office chair" | 29. Kako.ko Design Studios "Chair D" | 30. Proofs "Work Sofa" | 31. Martí Quixés "Private chair" | 32. Sophie Kirkpatrick's "The Duplex workspace".



skrivbordet, eller en stol med ett par hörselskydd hängande på en krok? En stol med armstöd som signalerar *stop* eller *go*, eller ett bord med en "lämna ett meddelande"-skylt? Ett bord som blir en bänk, eller en stol som blir en bänk? En idélampan som står på skrivbordet, eller hänger den ovanför huvudet? En utdragbar lampa, kanske en skrivbordslampa som blir en matbordslampa? En matbordsstol som blir en skrivbordsstol? En gäststol som lyser. En gäststol kopplad till idélampan, allting lyser? En öppen hylla, eller en hylla som blir en bänk? En hylla som kan dras upp eller ner för att avskärma skrivbordet?

Det finns redan många fina lösningar. Hide Office Chair av Margaret Huang & Lin Yi-Hsien, The Duplex workspace av Sophie Kirkpatrick, EarChair och Work Sofa av det nederländska företaget Prooff, Oyster-stolen av Kawamura Ganjavian, den liknande Chair D av Kako.ko Design Studio och Private chair av Martí Quixé är personliga favoriter (se bilderna 24-32). När det kommer till mina egna idéer skissade jag enträget ganska länge innan jag fick den där "aha-känslan", men när den sen kom kunde jag lätt välja mina finalister: Den utdragbara lampan, den lysande idéstolen samt hörlursstolen. Den utdragbara lampan, dvs. skrivbordslampan som blir en taklampa blev en favorit eftersom idén på ett så enkelt sätt signalerar något som vi inte ens är medvetna om att vi vet - skrivbordsljus är privat, taklampa är socialt. Den lysande idéstolen - en 'idélampan' kopplad till en gäststol eller -pall (se bild 23), fastnade jag för eftersom det var ett sätt att säga "nu vill jag vara social". Eftersom man i vardagen oftast stöter på "privat" eller "icke privat" var det roligt att hitta något som faktiskt nästan skriker "socialt!". Idén med hörlursstolen, dvs. en stol med inbyggda hörselskydd, föll mig i smaken eftersom den är den mest praktiska av de tre - den erbjuder fungerande avskildhet i en högljudd miljö, och detta på ett uppenbart, avskalat och rent av lite humoristiskt sätt. Dock slutade hörlursstolen engagera mig i ett tidigt skede, kanske för att jag insåg att många redan sitter i skolan med lurar på öronen.

## Två idéer

Oförmögen att välja mellan två favoriter fortsatte jag att skissa på både den utdragbara lampan och den lysande idéstolen. Jag hade redan en ganska klar bild av idéstolen i mitt huvud - en vit, formpressad plastskulptur med Eero Aarnio-känsla (se bild 23), men jag tog mig även tid att skissa på andra lösningar, bl.a. en stol gjord av en lång ljusslinga samt en mer ekologisk variant där endast sitsen var självlysande. Trots att idéstolen kändes rolig och inspirerande att arbeta med hamnade den snabbt på efterkälken. Idéerna för den utdragbara lampan utvecklades i rask takt, medan tankearbetet för idéstolen stod ganska stilla, och plötsligt var valet ganska enkelt.

## En idé

Den privata skrivbordslampan med sin fokuserade ljusfläck öppnas upp, blir större, sprider ljuset och blir en social taklampa. Men hur? Kanske är den gjord av ett stretchande tyg, eller gummi som blir tunnare när lampan blir större, kanske den är ett sorts dragspel som kan dras ut och in, kanske snurrar den ihop sig som metallbandet i ett måttband, eller kanske den öppnar sig som en blomma? Efter att ha provat samtliga varianter (se bild 33) kunde jag konstatera följande: Jag tycker, både ur en visuell och en användarvänlig synpunkt, långt mycket bättre om måttbandsfunktionen och dragspelsfunktionen än de övriga funktionerna och jag tror jag börjar se var den kunde hänga över mitt skrivbord, och hur den kunde se ut. Ja, ska den förresten hänga?

Trots att både måttbandsidén och dragspelsidén länge fick utvecklas sida vid sida, vann den senare sist och slutligen omröstningen med motiveringen: Spännande, dekorativt formspråk (något jag inte riktigt vågat mig på tidigare), uppenbar funktion och konstruktion, lätt att använda samt möjlighet att leka med både färg och ljus.



▲ BILD 33. Olika lampmodeller: 1. Den första proportionsstudien. 2. Måttbandsidén i papper. 3. Den första dragspelslampan i kartong. 4. Måttbandsidén i plast. 5. En lampa med blad som öppnar sig likt en blomma. 6. Pappersmodell med utvecklade proportioner. 7. Försök med stretchande tyg.

## PROTOTYP

*I det här kapitlet fortsätter jag skiss- och designarbetet genom att utveckla en fungerande prototyp. I en blandning av tekniska detaljer, praktiska experiment och personliga val beskriver jag i stora drag produktens långa och vindlande väg från vag idé till fungerande modell. Kapitlet avslutas med namngivning samt presentation av min lampa genom text och produktbilder.*

### Proportioner

Jag hade i ett tidigt skede en ganska tydlig bild i mitt huvud hur lampan ser ut där den hänger ovanför mitt skrivbord (se bild 34). Proportionerna gick mest enligt den känslan, men även enligt vad som är praktiskt och bekvämt att använda. Jag tyckte det var viktigt att lampan var tillräckligt liten för att signalera "skrivbordslampa" för att sedan bli tillräckligt stor för att signalera "inte skrivbordslampa".

### Bitarnas utveckling

Den första varianten av dragspelslampan, saxlampan eller vad den nu kan liknas vid, var uppbyggd av raka och enkla bitar (se bild 35). Bitarna blev snabbt flera och ändrade form för att passa varandra bättre och ge ett mer stilrent uttryck, de vävdes även in i varandra för att kontrollera hur stor och liten lampan kan bli. Desto fler bitar invävda i varandra, desto tätare

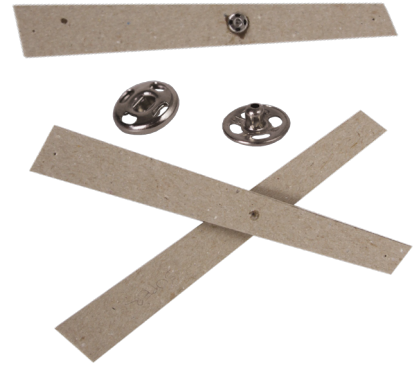
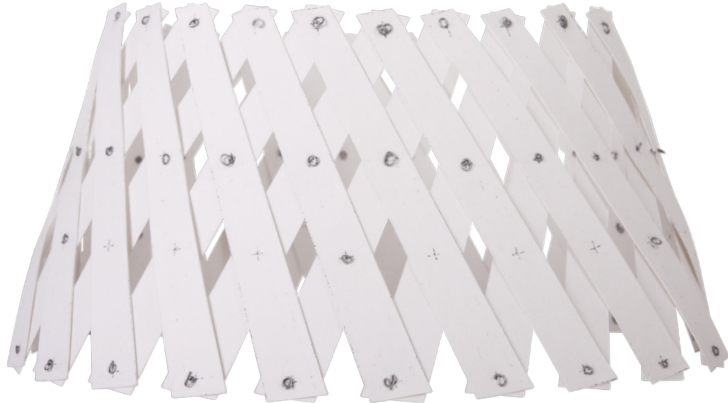
mönster bildas när man öppnar lampan, och desto tätare mönster, desto mindre problem med att man bländas av lampan. Bitarnas antal begränsas dock av deras storlek i och med att en fästmekanism måste rymmas på den lilla ytan. För att få så flexibla bitar som möjligt använde jag inledningsvis endast fyra lager faner, och senare bara tre.

### Fästmekanismer

Att fästa bitarna i varandra visade sig vara ett rejält gissel, eftersom redan ett kast på en halv millimeter rubbade mekanismen. Bitarna var dessutom väldigt tunna, vilket begränsade antalet lösningar. Att fästa bitarna i varandra med hjälp av tryckknappar kändes som en rolig lösning - lampan kunde snabbt plockas ihop med ett tillfredsställande "knäpp", men tyvärr visade upprepade test att tryckknappar inte håller i







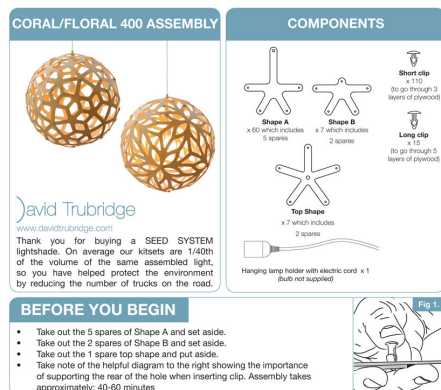


längden (se bild 35). De första handgjorda modellerna var sammansatta med hjälp av metalltråd och senare metallstift (se bild 35 & 40), men även om båda metoderna förvisso kunde ha förfinats och använts i slutprodukten kände jag ändå att jag var på jakt efter en mer osynlig och högklassig lösning.

Den vridkraft som uppstår mellan bitarna kräver en mycket stabil fästmekanism, vilket visade sig vara ett knivigt problem. Jag provade bl.a. en riktigt robust variant bestående av bult och mutter (se bild 40) men det gav lampan ett för klumpigt utseende. En annan robust, mer lekfull variant kunde vara en träplugg som syns både från in- och utsidan, men eftersom jag helst ville ha en "ren" utsida, klassades valet som en sista utväg.



▶ BILD 36 & 37. David Trubridges lampa.



Efter att ha hittat David Trubridges lampor från "Kitset lighting" (se bild 36 & 37) på en designblogg blev jag intresserad av att använda enkla plastpluggar. Det finns otaliga varianter (se exempel: bild 38) men så gott som alla är både för breda och för långa för att fungera tillsammans med mina små bitar, Trubridges lampor har dessutom plastbiten synlig från utsidan, något som jag som sagt helst ville undvika. Jag funderade på att gjuta min egen plastplugg men fick rådet att istället pröva en printad variant med metoden *rapid prototyping*.

En första lampmodell byggdes med olika versioner av den printade plastpluggen (se bild 39 & 40), men experimentet misslyckades eftersom limmet inte höll. En andra lampmodell byggdes med en utvecklad version av plastpluggen (se de röda bitarna på bild 41), men även detta försök konstaterades misslyckat eftersom både limmet och plastpluggen gav efter (trots lyckade testlimningar). Jag började fundera på om en metallvariant kanske vore bättre, eftersom plastpluggen både är för mjuk för att inte skadas och för oljig för att sitta bra med lim. Jag bestämde mig dock för att göra ett sista försök, med ett stabilare plastmaterial, tunnare plywood, en stabilare design av pluggen samt massor med lim.

Det gick vägen. Den ökade flexibiliteten i kombination med den stabilare fästmekanismen visade sig vara ett fungerande koncept och designarbetet med lampan kunde äntligen fortsätta (se bild 41).

Arbetet med fästmekanismerna tog sist och slutligen mest tid under designarbetet, men jag ansåg att det var värt det, eftersom jag ville att lampan skulle fungera bra. Det är ju funktionen som är poängen med lampan, och om den inte fungerar som den ska är jag rädd att man även går miste om den bakomliggande tanken med socialt och privat.

## Material och färg

Möjliga materialval för lampan var plast, trä (plywood), metall eller papper. De tidiga modellerna i papper med tryckknappar (se bild 35) andades en skön "gör-det-själv-känsla", men eftersom jag var på

jakt efter ett mer stabilt material, dock fortfarande miljövänligt och angenämt att röra vid, föll valet på plywood.

Jag ville gärna att lampans utseende skulle balansera mellan lekfull och seriös (för att reflektera filosofin bakom idén) och jobbade på att få till en stilren design med någon utstickande detalj. Leksaker i trä kommer ofta i klara färger, enkla former med trästrukturen synlig (se bild 42 & 43), och jag ville låna något från det här formspråket för att betona det lekfulla. Valet föll således på ett träslag med tydlig struktur (ask) och en ytbehandling i klara färger (röd, gul, grå) som låter trästrukturen vara synlig (vattenlösligt bets). En annan faktor som bidrog till att valet föll på bets är den matta, till synes obehandlade yta som träet får - något som känns annorlunda och rent av lite lyxigt i en lampa.

Den svarta randen i mitten av bitarna (se bild 41) är mer av ett praktiskt val än ett designval eftersom det förhindrar att ljuset går igenom träet. Utan det mörka mellanmaterialet skulle hela lampan lysa röd-orange när den är tänd.

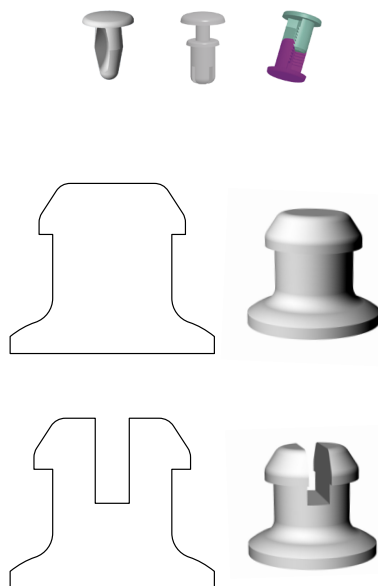
## Sladd och lampa

När den mekaniska biten äntligen var löst var det dags att ta sig an hänganordningen. Jag funderade länge på huruvida lampan ska hänga eller inte, den traditionella skrivbordslampan står ju oftast på bordet, medan taklampan hänger. Ett minus med den hängande lampan är att den antagligen aldrig kommer hänga riktigt stilla eftersom man rör den både för att knäppa på och av den samt för att öppna och stänga den. Ett annat minus är att det är svårt att rikta ljuset. Efter några försök att ha lampan hängande kunde jag dock konstatera att den inte rör sig så mycket som jag trott, samt att man egentligen inte har behov av att rikta lampan så länge en tillräckligt stor yta av skrivbordet är belyst. Valet föll således på den hängande lampan eftersom taklampskänslan genast försvinner om lampan är bordsbunden.

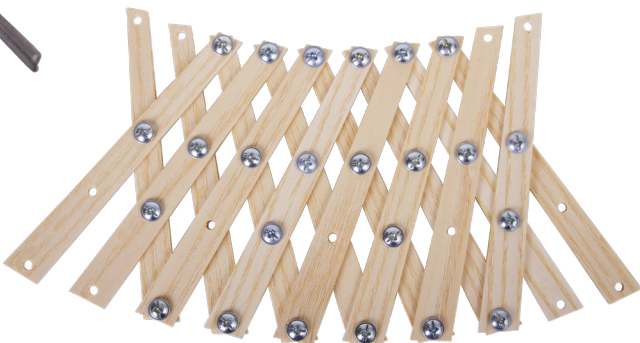
Ett ganska snabbt och uppenbart val var att använda en stor glödlampa (se bild 41), det gav helt

enkelt rätt intryck. Att få en stor glödlampa plus lamphållare att rymmas på ett snyggt sätt i den lilla lampan visade sig dock vara lite knepigt. Efter ett antal skisser och några modeller bestämde jag mig för att gömma lamphållaren i en träcylinder som sticker upp något ovanför skärmen (se bild 41). Det enkla formspråket, igen lite likt en barnleksak, stod i kontrast till den mer komplicerade skärmen, men lampan kändes samtidigt mer enhetlig. Utseendemässigt började lampan i det här skedet vara ganska färdig, men ett par tekniska detaljer återstod ännu att lösa - brytaren och skärmens fäste i lamphållaren.

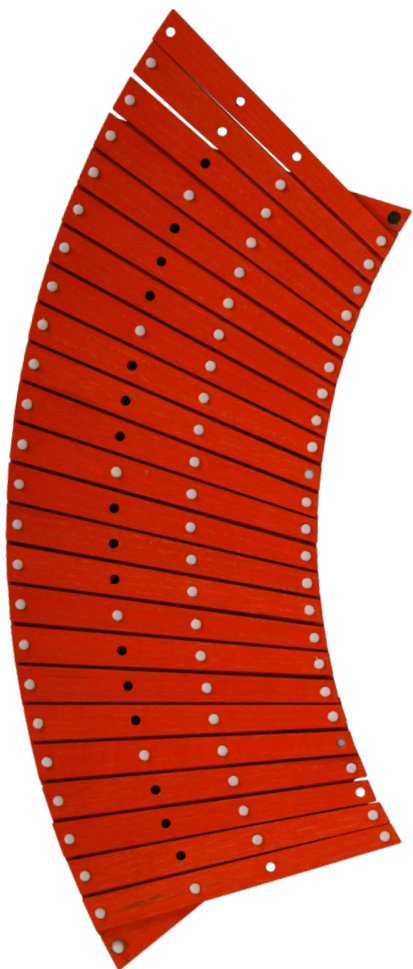
Hur kan lampan röra sig fritt och samtidigt hänga stadigt? I en tidig skiss hängde skärmen i trådar som var fästa i sladden, men det kändes som en visuellt störande detalj. Helst vill jag att fästet skulle vara osynligt, så att det yttre uttrycket lampan ger endast är "kon, cylinder och linje" (lampa, lamphållare och sladd). Jag experimenterade med olika mekanismer inne i lampan, och föll sist och slutligen för en myc-



► BILD 38 & 39. Existerande plastpluggar och egna modeller. ▲







ket enkel och osynlig variant, bestående av tre rör som glider genom lamphållaren (se bild 41).

Det sista designvalet gällde brytaren. Inledningsvis var lampan planerad som en vanlig taklampa, där man tänd och släcker med en knapp på väggen, men jag insåg att det var en opraktisk lösning för en skrivbordslampa i ett klassrum.

Om än en liten detalj, brytaren, kan dess utseende och placering ändra lampans uttryck ganska rejält. Ska den vara synlig eller dold? Ska den ha en poäng eller bara smälta in? Måste det vara en knapp? Kanske lampan tänds när man rör vid den, kanske den tänds när man sätter sig ner? Kanske den tänds när man öppnar den? Eller hänger det ett snöre? Lampans storlek begränsade dock både brytarens placering och funktion. Efter några test och lite velande föll valet igen på något enkelt och uppenbart, lånat från barndomen. Vid mitt första skrivbord fanns en stor vit borslampa - en klassisk modell som man skruvar fast i kanten på bordet - och på toppen av dess skärm fanns en vit tryckknapp. Ljudet av den

knappen säger mig än idag att det är dags att arbeta. Den vita tryckknappen som sista detalj får bli ett personligt uttryck för kreativitet.

## Social Lamp

Det finns många ting som signalerar privat, och få som signalerar socialt. Min lampa får heta 'Social Lamp', både för att beskriva funktionen och för att kunna sälla sig till de få vardagliga ting som signalerar social samvaro.

Det sägs att formen följer funktionen, men i vilken ända ska man börja när själva formen *är* funktionen? Under min designprocess har jag många gånger funderat på hur visuellt uppenbar tanken egentligen bör vara? Är det möjligt att genom en produkt berätta hur viktigt det är med skilda utrymmen för privat och socialt arbete? Är det ens viktigt? När det gäller Social Lamp anser jag att man kan ana funktionen om man sätter samman utseendet och namnet, men speciellt uppenbart är det ändå inte.

Kanske kunde lampan utvecklas vidare för att tydligare visa den bakomliggande tanken, men formgivningsmässigt känns det ändå som om jag nått en sorts slutdestination: rolig och annorlunda, men enkel och stilren.

I klara färger och enkelt formspråk passar Social Lamp in både i offentliga och privata miljöer. Vid första anblick ger lampan ett okomplicerat intryck, men tittar man lite närmare ser man kanske att det är nåt på gång. Peta lite på den, så kanske ljuset läcker ut, öppnar du den helt och hållet så badar plötsligt hela rummet i ljus. "Ja, titta där sitter ju Mikko, jag såg honom inte förut, kanske han har lust med kaffe?"



▼ BILD 42 & 43. Färggranna träleksaker.

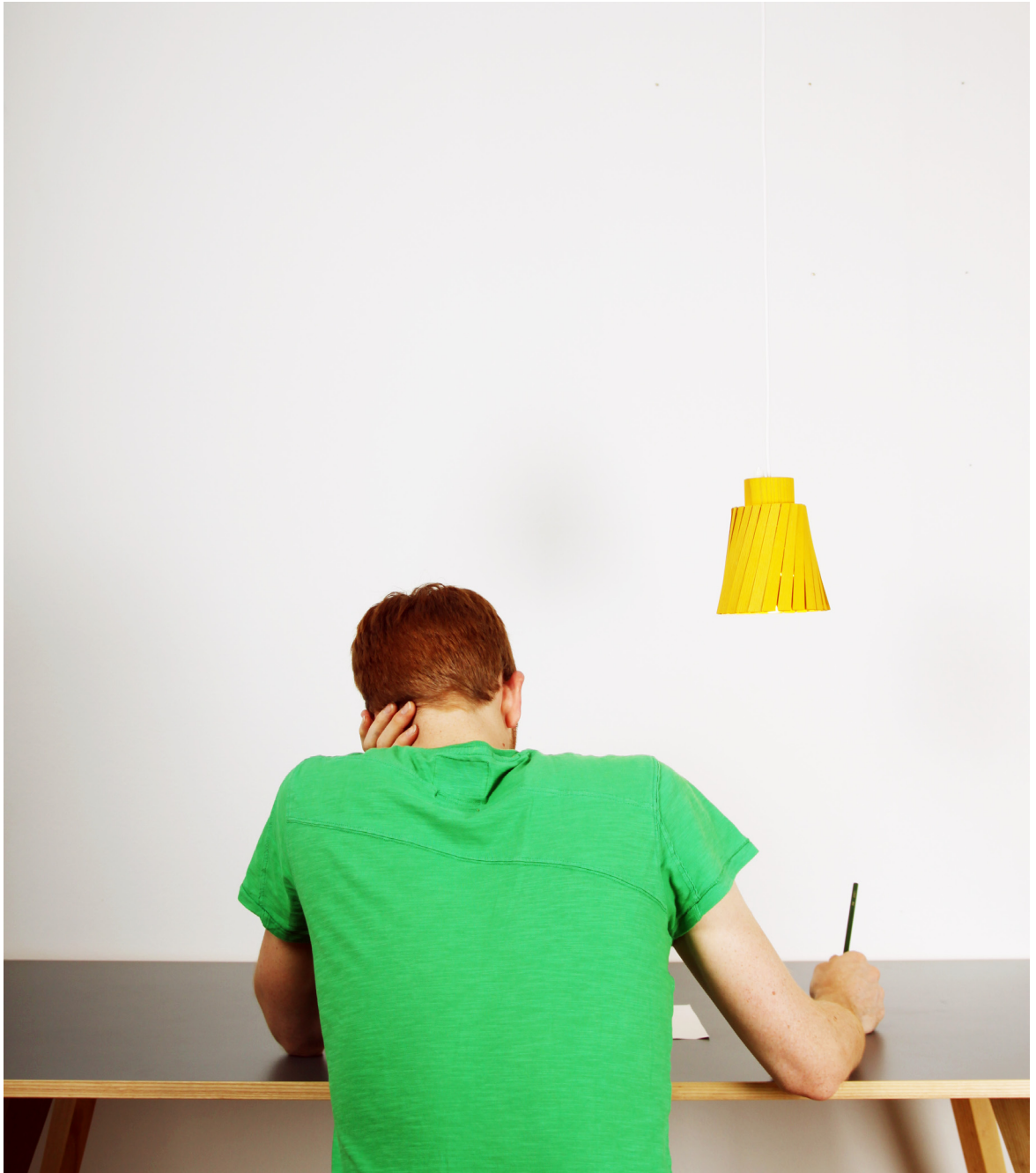


SOCIAL LAMP  
- privat -



SOCIAL LAMP  
- social -





SOCIAL LAMP  
- privat -



SOCIAL LAMP  
- social -

## AVSLUTNING

*Det finns mycket att säga än, och samtidigt ingenting. Forskningen är gjord, produkten är färdig, vad mer behövs än en fotpall och en god kopp kaffe medan man väntar på att boken ska anlända, färsk från tryckeriet?*

### Möbler och kreativitet

Min förundran och nyfikenhet inför ämnet kreativitet kvarstår, min forskning har skapat lika många frågor som den har gett svar. Jag har lärt mig att den är individuell, kreativiteten, samtidigt som jag har insett att det går att bena ut faktorer som påverkar och hitta upplevelser som är generella. Jag har även lärt mig hur en kreativ miljö ser ut och varför den ser ut så. Desto mer jag har satt mig in i ämnet dock, desto tydligare har frågan dykt upp i mitt huvud: "varför bryr sig ingen om universitetsmiljön"? Vi lever i ett samhälle där arbetet upptar en stor del av vår vardag, och arbetsmiljön börjar få allt mer uppmärksamhet. Hur ska den se ut? Hur ska den dofta? Vad ska man få för känsla? Vad är bekvämt, vad är praktiskt, vad är stimulerande? Och så vidare. Men det gäller bara kontor. Mina enkätssvar fylldes till bredden av förslag på hur skolmiljön kunde förbättras, men vem ska lyssna på förslagen? Vem ska bry sig, ta tag i saken och klämma fram pengar?

Fler priser, utmärkelser, mer beröm, uppmärksamhet och popularitet, borde det inte sporra en skola att förbättra sin studiemiljö? Min idé med möjliggörande möbler känns som ett steg i rätt riktning, men ett steg för tidigt. Den första åtgärden borde vara att forska ordentligt i hur universitetsmiljön ser ut, vad som borde förbättras och hur. En god inredningsplanering borde vara det första steget, i kombination med en ordentlig dialog med studerandena.

Av de böcker jag läst om kreativitet behandlar få den fysiska miljön och så gott som ingen går ner på möbelnivå. Det känns som om jag jobbar med den minsta beståndsdelen i ett stort kretslopp. Istället för att bli uppgiven inför denna insikt blev jag snarare inspirerad - tänk om lösningen ligger i detaljerna? Tänk om en så liten detalj som en skrivborslampa kunde hjälpa att lösa problem på en mycket högre nivå? Det är en något av en romantisk tanke, det måste jag medge, men kreativ.







Möbler och kreativitet verkar inte höra ihop om man ser till litteraturen, men kanske var det just därför ämnet intresserade mig? Varför inte pröva något nytt? Om än det inledningsvis kändes väldigt vagt, och kanske för litet, det här med möjliggörande möbler, är jag väldigt nöjd med mitt ämnesval. Det har varit tankeväckande och utmanande att arbeta med, och det känns skönt att kunna berätta mycket mera än bara "titta, jag har gjort en snygg lampa".

## Inledande mål

Jag hade som mål att producera tydlig och kompakt text, något som var väldigt utmanande speciellt under designarbetet där så många val sker undermedvetet eller utan tydlig process. Jag är dock nöjd med mitt arbete och tycker att texten följer min tankegång väl. Jag anser också att jag har lyckats med att presentera en konceptuell lösning på problemet med att avskilja privat och socialt i skolan - även detta ett inledande mål - men hur fungerande min lösning är återstår dock att se.

Mitt övergripande mål var att arbetet ska representera mig själv som formgivare, samt min förmåga att tänka kreativt, och även här är jag nöjd med resultatet. Som formgivare drivs jag av nyfikenhet och en vilja att förbättra det som inte fungerar bra, och det här tycker jag både forskningsdelen och designarbetet reflekterar. Huruvida jag har förmågan att tänka kreativt eller inte, är tydligen upp till var och en att bestämma själv (se sid 14 för förtydligande).

## Designarbetet

"Under en motig period med brist på skaparlust kom jag på mig själv med att önska mig en idélampan, en glödlampa som tänds ovanför huvudet när man får en idé - likt den man ofta ser illustrerad i serietidningar. Jag tänkte mig en enkel knapp - jag trycker på knappen, lampan tänds och jag får en idé. Jag lekte med tanken och funderade på hur den kunde tillämpas i verkligheten: Kanske kunde jag låta lampan fungera som en sorts signal för andra att komma och dis-

kutera min nya idé?"

Min slutprodukt landade verkligen inte långt från denna, min första, vaga idé, men det var faktiskt inte meningen. Jag hade sedan länge glömt bort min ursprungsidé och trasslat in mig i kreativitetsscheman, bara för att hitta ut i andra ändan och bli slagen av samma idé igen. I efterhand önskar jag att jag hade ägnat mer tid åt att forska kring mitt tema under mitt arbete, vilket kunde ha gett upphov till fler, annorlunda idéer. De flesta magisterarbeten jag läst fokuserar på ett visst tema, där man forskar och formger kring detta tema. I mitt arbete har jag snarare haft temat som slutprodukt - socialt och privat i skolmiljön - och jag hann aldrig riktigt forska kring ämnet. Under formgivningsprocessen saknade jag t.ex. ordentliga svar på frågor som "vad signalerar privat och socialt?" och "hur skapar elever privat utrymme i skolan?".

Mitt formgivningsarbete avslutas i och med att produkten är färdig. Nästa steg vore naturligtvis att testa lampan och se om tanken når fram. Eftersom jag inte strävar efter att marknadsföra min produkt, hoppas jag istället att både konceptet och produkten ska få feedback på Masters of Arts-utställningen nästa vår. Ett annat sätt att provköra idén kunde vara att skicka mitt arbete till de skolor som deltagit i enkätundersökningen, och se om jag får respons. Kanske väcks ett intresse för den kreativa skolmiljön, och kanske min lampa rent av får ta del i någon framtida undersökning? Det återstår att se.

## Varför formge?

Mitt magisterarbete inleddes i en uppförsbacke, utan inspiration och med den gnagande frågan "varför formge?" hängandes i luften. Det då ännu vaga och oformulerade uttrycket *enabling furniture* blev vändpunkten, när jag insåg att jag kanske kan bidra med något värdefullare än "ännu en möbel".

Vi verkar gå mot en ekonomisk kris, eller i varje fall en kris av något slag, och det här känns kanske som ett ämne väldigt avlägset från en skrivbordslampa, men det har faktiskt vävts in i varje steg i min

designprocess. Borde jag verkligen formge nya ting? Finns det inte tillräckligt med stolar (och lampor för den delen)? Många formgivare satsar på hållbar design, nedbrytbara material, långlivade produkter och dylikt, vilket jag tycker är ett stort steg i rätt riktning, men vore inte det mest hållbara att inte formge överhuvudtaget?

Under arbetets gång har jag haft tillfälle att diskutera saken med olika människor, och vi har alltid kommit fram till samma slutsats: Ansvaret ligger inte bara hos formgivare utan hos alla. Att ändra samhällets vanor är en långsam och överväldigande process, och det bästa man kan göra som formgivare, är att försöka visa vägen för andra.

Således har mitt forsknings- och designarbete handlat om ett nytt sätt att fokusera på hållbar design medan jag som formgivare samtidigt har fått tid och tillfälle att reflektera över hur min roll och mina uppgifter som formgivare kommer att se ut framöver. Det har varit en lång och strävsam process, men jag har lärt mig mycket nytt, både om mig själv och om det jag älskar att göra.

Jag fann förvisso aldrig något slutgiltigt svar på min fråga, men det förväntade jag mig inte heller.

# ENKÄT, svenska

## SOCIALT OCH PRIVAT I SKOLAN

### VÄLKOMMEN!

Det här formuläret innehåller 39 korta frågor om designstuderandes skolmiljö, med fokus på sociala och privata arbetsutrymmen. OBS! Frågorna riktar sig endast till dig som studerar design på bachelor/kandidatnivå. De flesta frågor är enkla ja/nej-frågor, men om du är osäker på ditt svar eller tycker att frågan inte gäller dig, så är det bara att hoppa över den. Det borde räkna ungefär 10 minuter att svara på alla frågor, och dina svar kommer att vara helt anonyma. Börja genom att klicka på "fortsätt" och avsluta genom att klicka på "skicka" på sista sidan.

### BASFAKTA

Vilken skola går du i?

- Aalto-universitetets Konstindustriella högskola
- DKDS
- Konstfack
- Kunsthøgskolen i Bergen

Vilken designlinje går du på?

- Möbel/interiör
- Industri/produkt
- Textil/fashion
- Glas/keramik
- Grafisk/visuell
- Annan [vilken?]

### SOCIALA UTRYMMEN (sida 1/5)

[A1-A7 är ja/nej frågor, A8 är en öppen fråga]

- A1. Finns det en plats där du och din klass samlas för att få information om ett nytt projekt (brief) av läraren?
- A2. Är det här utrymmet skilt från det utrymme du och dina klasskamrater oftast arbetar i?
- A3. Används utrymmet endast för dylika informationsmöten?
- A4. Är utrymmet avskilt från övriga utrymmen, är det t.ex. ett rum man stänga in sig i?
- A5. Tycker du att det är viktigt att det finns en plats där man kan samlas för att få information om ett nytt projekt?
- A6. Tycker du att det är viktigt att denna plats är avskild från andra utrymmen?
- A7. Tycker du att din skola har lyckats med att skapa ett avskilt utrymme för informationsmöten?
- A8. Är den plats där ni håller informationsmöten en lämplig eller olämplig miljö i din mening? Varför tycker du så, och finns det något du tycker borde förbättras?

### SOCIALA UTRYMMEN (sida 2/5)

[B9-B15 är ja/nej frågor, B16 är en öppen fråga]

- B9. Finns det en plats där du kan ta paus i ditt arbete och t.ex. diskutera dina idéer med dina klasskamrater över en kopp kaffe?
- B10. Är det här utrymmet skilt från det utrymme du och dina klasskamrater oftast arbetar i?
- B11. Används utrymmet endast för pauser och avslappning?
- B12. Är utrymmet avskilt från övriga utrymmen, är det t.ex. ett rum man kan stänga in sig i?
- B13. Tycker du att det är viktigt att det finns en plats där du kan ta paus från ditt skrivbordsarbete och istället t.ex. sitta och diskutera idéer med dina klasskamrater?
- B14. Tycker du att det är viktigt att denna plats är avskild från andra utrymmen?
- B15. Tycker du att din skola har lyckats med att skapa ett avskilt utrymme för pauser?
- B16. Är den plats där ni håller pauser en lämplig eller olämplig miljö i din mening? Varför tycker du så, och finns det något du tycker borde förbättras?

### SOCIALA UTRYMMEN (sida 3/5)

[C17-C23 är ja/nej frågor, C24 är en öppen fråga]

- C17. Finns det en plats där du och din klass samlas för att presentera slutresultat och avsluta ett projekt?
- C18. Är det här utrymmet skilt från det utrymme du och dina klasskamrater oftast arbetar i?

- C19. Används utrymmet endast för presentationstillfällen?  
 C20. Är utrymmet avskilt från övriga utrymmen, är det t.ex. ett rum man stänga in sig i?  
 C21. Tycker du att det är viktigt att det finns en plats där man kan samlas för att presentera slutresultat och avsluta projekt?  
 C22. Tycker du att det är viktigt att denna plats är avskild från andra utrymmen?  
 C23. Tycker du att din skola har lyckats med att skapa ett avskilt utrymme för presentationstillfällen?  
 C24. Är den plats där ni håller slutpresentationer en lämplig eller olämplig miljö i din mening? Varför tycker du så, och finns det något du tycker borde förbättras?

### PRIVATA UTRYMMEN (sida 4/5)

[D25-D30 är ja/nej frågor, D31 är en öppen fråga]

- D25. Har du din egen arbetsplats i skolan?  
 D26. Är du den enda som använder ditt skrivbord?  
 D27. Har du möjlighet att personifiera din arbetsplats i skolan, t.ex. hänga upp bilder eller sätta fram föremål?  
 D28. Är ditt utrymme avskilt från annan trafik, t.ex. ett rum man kan stänga in sig i eller ett "arbetsbås"?  
 D29. Tycker du det är viktigt att man har sin egen arbetsplats i skolan som designstuderande?  
 D30. Tycker du det är viktigt att denna arbetsplats är avskild från andra arbetsplatser?  
 D31. Tycker du att din arbetsplats i skolan är en lämplig eller olämplig arbetsmiljö? Varför tycker du så, och finns det något du tycker borde förbättras?

### GRÄNSER (sida 5/5)

[E32-E38 bedöms på en skala från 1 till 4, där 1=Inte alls viktigt och 4=Mycket viktigt. E39 är en öppen fråga]

Hur viktigt tycker du det är att...

- E32. det finns skilda utrymmen för gruppmöten och privat arbete?  
 E33. det finns ett specifikt utrymme där klassen samlas för att få information om ett nytt projekt?  
 E34. det finns en plats som är din, där du kan arbeta ostört när du samlar bakgrunds- och inspirationsmaterial?  
 E35. det finns en plats som är din, där du kan hänga upp skisser, bygga minimodeller och dylikt?  
 E36. det finns en plats där du kan ta paus och diskutera dina idéer med dina klasskamrater?  
 E37. det finns ett specifikt utrymme där klassen samlas för slutpresentationen av alla arbeten?  
 E38. Hur viktigt tycker du det är att dessa olika utrymmen är skilda från varandra?  
 E39. Övriga kommentarer?

SOCIALT OCH PRIVAT I SKOLAN

PRIVATA UTRYMMEN (sida 4/5)

D25. Har du din egen arbetsplats i skolan?

☐ Ja  
☐ Nej

D26. Är du den enda som använder ditt skrivbord?

☐ Ja  
☐ Nej

D27. Har du möjlighet att personifiera din arbetsplats i skolan, t.ex. hänga upp bilder eller sätta fram föremål?

☐ Ja  
☐ Nej

D28. Är ditt utrymme avskilt från annan trafik, t.ex. ett rum man kan stänga in sig i eller ett "arbetsbås"?

☐ Ja  
☐ Nej

D29. Tycker du det är viktigt att man har sin egen arbetsplats i skolan som designstuderande?

☐ Ja  
☐ Nej

▲ BILD 49. Skärmbild från den svenska enkäten.

# ENKÄT, engelska

## THE BOARDER BETWEEN SOCIAL AND PRIVATE IN SCHOOL

### WELCOME!

This questionnaire contains 39 short questions on design students' school environment, with social and private work space as a focal point. Please note! These questions only concern you who study design on a Bachelor level. Most of the questions are simple yes/no-questions, but if you're uncertain of your answer, or feel that the question doesn't concern you, you can simply skip it. Answering all the questions take approximately 10 minutes, and your answers will remain completely anonymous. Start by clicking "continue" and finish by clicking "submit" in the end of the last page.

### BASIC FACTS

In which school do you study?

- Aalto University School of Art and Design
- DKDS
- Konstfack
- Kunsthøgskolen i Bergen

What is your area of specialization?

- Furniture/interior
- Industrial/product
- Glass/ceramic
- Graphic/visual
- Other [specify]

### SOCIAL SPACES (page 1/5)

[A1-A7 är ja/nej frågor, A8 är en öppen fråga]

- A1. Is there a place where you and your class gather to get information about a new project (brief) from the teacher?
- A2. Is this place separated from the space you and your classmates usually work in?
- A3. Is this space only used for similar info/brief meetings?
- A4. Is this space separated from other spaces, is it for example a room with a door you can close?
- A5. Do you feel it is important that there is a place where you can gather and get information about a new project?
- A6. Do you feel it is important that this place is separated from other spaces?
- A7. Do you feel your school has succeeded in creating a separate space for info/brief meetings?
- A8. Is the place where you hold info meetings a suitable or unsuitable place in your own opinion? Why do you feel this, and is there something you think should be improved?

### SOCIAL SPACES (page 2/5)

[B9-B15 är ja/nej frågor, B16 är en öppen fråga]

- B9. Is there a place where you can take a break from your work and e.g. discuss your ideas with your classmates over a cup of coffee?
- B10. Is this place separated from the space you and your classmates usually work in?
- B11. Is this space used only for taking breaks and relaxing?
- B12. Is this space separated from other spaces, is it for example a room with a door you can close?
- B13. Do you feel it is important that there is a place where you can take a break from your desk work and instead e.g. sit and discuss your ideas with your classmates?
- B14. Do you feel it is important that this place is separated from other spaces?
- B15. Do you feel your school has succeeded in creating a separate space for taking breaks?
- B16. Is the place where you take breaks a suitable or unsuitable place in your own opinion? Why do you feel this, and is there something you think should be improved?

### SOCIAL SPACES (page 3/5)

[C17-C23 är ja/nej frågor, C24 är en öppen fråga]

- C17. Is there a place where you and your class gather to present end results and finish a project?

- C18. Is this place separated from the space you and your classmates usually work in?  
 C19. Is this space used only for presenting end results?  
 C20. Is this space separated from other spaces, is it for example a room with a door you can close?  
 C21. Do you feel it is important that there is a place where you can present end results and finish a project?  
 C22. Do you feel it is important that this place is separated from other spaces?  
 C23. Do you feel your school has succeeded in creating a separate space for presenting end results?  
 C24. Is the place where you present end results a suitable or unsuitable place in your own opinion? Why do you feel this, and is there something you think should be improved?

### PRIVATE SPACES (page 4/5)

[D25-D30 är ja/nej frågor, D31 är en öppen fråga]

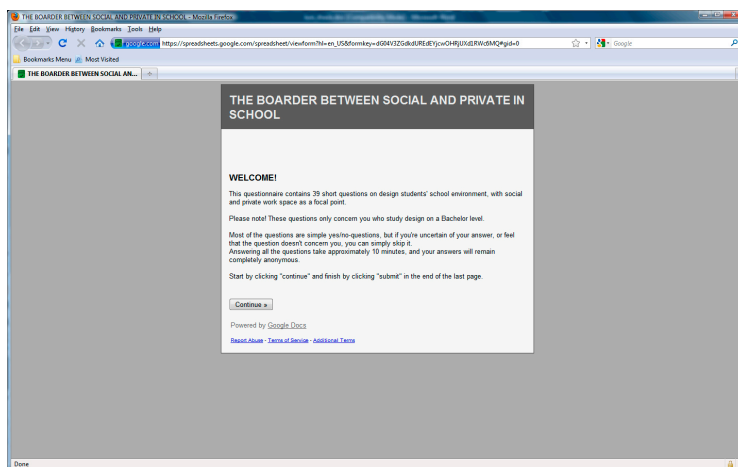
- D25. Do you have your own work space in school?  
 D26. Are you the only one using your desk?  
 D27. Do you have a possibility to personalize your work space, e.g. hang pictures or place objects on your desk?  
 D28. Is your work space separated from other traffic, is it e.g. a room with a door you can close, or a cubicle of some kind?  
 D29. Do you feel it is important that you have your own work space in school as a design student?  
 D30. Do you feel it is important that this work space is separated from other spaces?  
 D31. Do you feel that your work space in school is a suitable or unsuitable work environment? Why do you feel this, and is there something you think should be improved?

### BOARDERS (page 5/5)

[E32-E38 bedöms på en skala från 1 till 4, där 1=Inte alls viktigt och 4=Mycket viktigt. E39 är en öppen fråga]

How important do you feel it is that...

- E32. there are separate spaces for group meetings and private work?  
 E33. there is a specific place where the class gathers in order to get information about a new project?  
 E34. there is a space which is yours, where you can work uninterrupted while doing background research and collecting material?  
 E35. there is a space which is yours, where you can hang sketches, build mini-models and similar?  
 E36. there is a place where you can take a break and discuss your ideas with your classmates?  
 E37. there is a specific place where the class gathers for the presentation of end results?  
 E38. How important do you feel it is that these spaces are separated from each other?  
 E39. Further comments?



▲ BILD 50. Skärmbild från den engelska enkäten.

## LITTERATUR

**Amabile, Teresa M.** 1990. "Within you, Without you: The Social Psychology of Creativity, and Beyond." Artikel i Runco, Marc A. & Albert, Robert S (red.). *Theories of creativity*. California: Sage Publications, Inc, s. 61-91.

**Amabile, Teresa M.** 1996. *Creativity in Context*. Colorado: Westview Press Inc.

**Boman, Hans G.** 1990. "Hantverk och kreativitet - om konsten att bedriva naturvetenskap." Artikel i Ödman, Maj (red.). *Om kreativitet och flow*. Stockholm: Brombergs Bokförlag Ab, s. 74-81.

**Cross, Nigel** 2007. *Designerly Ways of Knowing*. Basel: Birkhäuser Verlag AG.

**Csikszentmihályi, Mihály** 1990a. "Att uppleva flow." Översättning: Gerd Mellvig-Ahlström. Artikel i Ödman, Maj (red.). *Om kreativitet och flow*. Stockholm: Brombergs Bokförlag Ab, s. 38-49.

**Csikszentmihályi, Mihály** 1990b. "The Domain of Creativity." Artikel i Runco, Marc A. & Albert, Robert S (red.). *Theories of creativity*. California: Sage Publications, Inc, s. 190-212.

**Csikszentmihályi, Mihály** 1996. *Creativity. Flow and the psychology of discovery and invention*. New York: HarperCollins Publishers.

**Deasy, C.M.** in collaboration with Lasswell, Thomas E. 1985. *Designing places for people*. New York: Whitney Library of Design.

**Dueholm, Lone** 1990. "Scener från det kreativa universum." Artikel i Ödman, Maj (red.). *Om kreativitet och flow*. Stockholm: Brombergs Bokförlag Ab, s. 221-233.

**Eräsaari, Leena** 1999. "Jyväskylän Universitet och massornas intåg i det offentliga rummet." Översättning: Camilla Ahlström-Taavitsainen. Artikel i Sarantola-Weiss, Minna (red.). *Våra gemensamma rum*. Helsingfors: Otava, s. 24-49.

**Ernberg, Ingemar** 1990. "Språket ett fångelse." Artikel i Ödman, Maj (red.). *Om kreativitet och flow*. Stockholm: Brombergs Bokförlag Ab, s. 123-131.

**Fenyö, Egon** 1990. "Att definiera kreativitet." Översättning: Gerd Mellvig-Ahlström. Artikel i Ödman, Maj (red.). *Om kreativitet och flow*. Stockholm: Brombergs Bokförlag Ab, s. 25-37.

**Harrington, David M.** 1990. "The Ecology of Human Creativity: A Psychological Perspective." Artikel i Runco, Marc A. & Albert, Robert S (red.). *Theories of creativity*. California: Sage Publications, Inc, s. 143-169.

**Hennessey, Beth A. & Amabile, Teresa M.** 1988. "The conditions of creativity." Artikel i Sternberg, Robert J. (red.) *The nature of creativity*. Cambridge: Cambridge University Press, s. 11-38.

**Jones, John Chris** 1992. *Design methods*. New York: Van Nostrand Reinhold.

**Klein, Georg** 1990. "Förord." Förord i Ödman, Maj (red.). *Om kreativitet och flow*. Stockholm: Brombergs Bokförlag Ab, s. 7-21.

**Kristensen, Tore** 2004. "The Physical Context of Creativity." Artikel i Fisscher, Olav & De Weerd-Nederhof, Petra (red.). *Creativity and Innovation Management*, volume 13, issue 2. Oxford: Blackwell Publishing Ltd, s. 89-96. (publicerad online 1a juni, 2004)

**Lagerkvist, Ulf** 1990. "Den undanglidande gnistan." Artikel i Ödman, Maj (red.). *Om kreativitet och flow*. Stockholm: Brombergs Bokförlag Ab, s. 173-180.

**Landqvist, Jan** 1994. *Vilda idéer och djuplodande analys. Om designmetodikens grunder*. Stockholm: Carlssons.

**Lavonen, Jari et al.** 2010. *Kreativ Problemlösning*. <http://www.edu.helsinki.fi/malu/kirjasto/lor/main.sv.htm> (hämtad 3.3.2011)

**Neary, Mike et al.** 2010. *Learning Landscapes in Higher Education*. Lincoln: University of Lincoln. <http://learninglandscapes.blogs.lincoln.ac.uk/files/2010/04/FinalReport.pdf> (hämtad 3.3.2011)

**Norman, Donald A.** 1998. *The Design of Everyday Things*. London: The MIT Press.

**Nässil, Anders** 1990. "Disciplin och skapande." Artikel i Ödman, Maj (red.). *Om kreativitet och flow*. Stockholm: Brombergs Bokförlag Ab, s. 211-220.

**Rosell, Gustav** 1990. *Anteckningar om designprocessen*. Stockholm: Kungl. Tekniska Högskolan.

**Rossi, Asta** 2009. Intervju i Tukiainen, Maaretta 2010. *Luova tila. Tulevaisuuden työpaikka*. Helsinki: Rakennustieto Oy, s. 12-13.

**Tukiainen, Maaretta** 2010. *Luova tila. Tulevaisuuden työpaikka*. Helsinki: Rakennustieto Oy.

## BILDER

**BILD 14 & 15.** <http://dskmtg.com/work/sukima.html>  
(hämtad 08.09.2011)

**BILD 16 & 17.** <http://www.designboom.com/weblog/cat/8/view/16370/bashko-trybek-anti-stress-chair.html> (hämtad 08.09.2011)

**BILD 18.** <http://s455.photobucket.com/albums/qq275/hahai/mweird/?action=view&current=odd-bed.jpg&newest=1> (hämtad 27.06.2011)

**BILD 19.** <http://xaxor.com/design/22184-Yuan-Yuan-Tai-Chi-Chair.html> (hämtad 08.09.2011)

**BILD 20.** <http://createyourcosmos.blogspot.com/2011/01/tai-chi-chair.html> (hämtad 08.09.2011)

**BILD 21.** <http://www.etsy.com/listing/62374217/go-to-the-gym-felt-applique-pillow-14x18> (hämtad 08.09.2011)

### BILD 23.

*"Puppy" av Eero Aarnio*  
<http://www.babble.com/CS/blogs/droolicious/archive/2008/04/24/who-let-eero-aarnio-s-dog-out.aspx>  
(hämtad 15.09.2011)

*"Double bubble" av Eero Aarnio*  
<http://www.kleinraum.de/innojok-eero-aarnio-double-bubble-small-lamp.html> (hämtad 15.09.2011)

*"Rocket stool" av Eero Aarnio*  
<http://www.ffespecifier.com/?p=1063> (hämtad 15.09.2011)

**BILD 24.** <http://www.apresfurniture.co.uk/ear-chair-1.html>  
(hämtad 13.09.2011)

**BILD 25,26 & 27.** <http://plusmood.com/2011/04/oyster-studio-kawamura-ganjanian/> (hämtad 13.09.2011)

**BILD 28.** <http://www.detnk.com/node/2687> (hämtad 13.09.2011)

**BILD 29.** <http://www.designboom.com/weblog/cat/8/view/14970/kakoko-design-studio-chair-d.html> (hämtad 08.09.2011)

**BILD 30.** <http://designquarterly.com.au/products-2/talking-workplace-furniture-%E2%80%93-93-with-markant> (hämtad 13.09.2011)

**BILD 31.** <http://www.flickr.com/photos/lynfabrikken/1396447393/sizes/o/in/photostream/> (hämtad 13.09.2011)

**BILD 32.** <http://interior-design.pro/Super-Modern-Office-Desk-Designs-83> (hämtad 13.09.2011)

**BILD 36 & 37.** <http://www.designboom.com/weblog/cat/8/view/15631/david-trubridge-kitset-lighting.html> (hämtad 15.09.2011)

**BILD 38.** <http://www.skiffy.com/docs/menufr.cfm?ID=xyz5969032A2&taal=se&pagina=start.cfm&gclid=CLTlhdD5rasCFQhXmAod4jf6HQ> (hämtad 21.09.2011)

**BILD 42.** <http://www.ekorrenochnoten.se/traleksaker/leksaker-hund.aspx> (hämtad 15.09.2011)

**BILD 43.** <http://www.woodentoys-uk.co.uk/childrens-toys5.html> (hämtad 15.09.2011)

Övriga bilder och illustrationer är mina egna.







